
Año IV Número 29 - 350 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
PRIZE FIGHTER
ESTO SÍ QUE ES REAL
Avance C.E.S. '94
LO MÁS IMPACTANTE DE LA FERIA MÁS IMPORTANTE
EXTRA TRUCOS
16 Páginas cargadas de soluciones para MARIO, SONIC, MORTAL KOMBAT...
¡PREVIEW EXCLUSIVA!
VIRTUA RACING, LA PASADA DE SEGA
HOBBY PRESS
Sonic 3: Vuelve la Sonicmanía
¡¡APUESTA POR EL TRES!!
8 414090 100168
00029



3
MEGA
TRES VECES
¡Ha vuelto!. ¡El único!. ¡El irrepetible!. ¡El arrollador!. ¡El indiscutible!.
¡El héroe más admirado de las consolas planetarias, dispuesto a hacer sombra a su propia leyenda en una nueva y apoteósica aventura!.
SONIC 3. ¡EL SONIC que te hará olvidar a los anteriores!.
¿Eres rápido de coco?
¡Apúntate 3!
¿El cuerpo te pide acción?
¡Apúntate 3!
¿Te enrolla meterte en líos?
¡Apúntate 3!
Unitros
¡Todo un nu
3



DRIVE
3
MAS SONIC
Ve a reservarlo a la velocidad de SONIC
y ... ¡¡ apúntate 3 !!
No esperes a que se agote. SONIC 3 es muy goloso y puede que más de uno se quede con las ganas. Para que ese no seas tú, te lo hemos puesto muy fácil. Recorta el cupón de este anuncio, y llévalo completamente rellenado a tu tienda favorita. Al entregarlo te darán el resguardo sellado que acredita tu reserva. Sin más. ¡¡Ya no se te escapa SONIC 3!!. Y ahí no acaba la cosa.Al canjear tu resguardo por el juego te llevas además un triple regalo. Algo único de SEGA, totalmente gratis: Un Maxi Poster SONIC 3, un adhesivo térmico y una original camiseta exclusiva, que causará sensación entre tus colegas. ¡¡Apúntate 3!!. Por cierto ¿que ellos aún no se han enterado?. Pues les haces fotocopias del cupón en blanco y que reserven su SONIC 3. ¡Rápido!. El 3 del 3, SONIC 3 te estará esperando. ¿Qué otro día podría ser si no?.
...mero uno!.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
Del 3 al 24 de Febrero, tienes 3 semanas para reservar tu SONIC 3 y conseguir un exclusivo Pack con 3 regalos irrepetibles. Rellena las dos partes de este cupón e infórmate en tu tienda. Esta reserva no requiere ningún desembolso.
SONIC 3
(Sello del Establecimiento)
NOMBRE
DIRECCION
C.P.
POBLACION
TELEFONO
SONIC 3
NOMBRE
DIRECCION
C.P.
POBLACION
TELEFONO
SEGA
SEGA

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García
Redacción: Sonia Herranz,
Carlos de Frutos, Manuel del Campo,
Esther Barral, Antonio Caravaca
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección),
Abel Vaquero, Elena Jaramillo,
Millán de Miguel.
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández
Fotografía: Luis Covaleda

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores: A. Dos Santos, E. Lozano,
David García.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.
11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

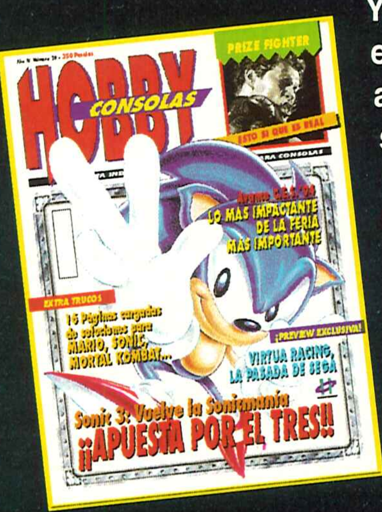
HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: SONIC 3



Ya le echabais de menos, ¿verdad? Pues aquí está. Después de mucho tiempo sin que su rostro apareciera por nuestra portada, Sonic vuelve a ser el protagonista principal de la misma. Y lo es por merecimientos propios, porque su nuevo lanzamiento promete ser tres veces bueno, tres veces espectacular, tres veces divertido, y todos los adjetivos que se le quiera poner por partida triple. Además, al fin y al cabo, es justo que una estrella como él acapare las portadas de nuestras revistas, como lo hacen los astros del cine, el deporte o la televisión. ¿No creéis?

NUESTROS EXPERTOS



LOLOCOP

Primero fue Fatal Fury. Despues le siguió Fatal Fury 2. Ahora, SNK ha conseguido lo que parecía imposible: superar la calidad de esos dos programas con un nuevo y potente arcade de lucha que va a dar mucho que hablar. Fatal Fury Special no tiene desperdicio.

CRUELA DE VIL

Antes de bajar por la alcantarilla para seguir persiguiendo al pesado del Joker, me da tiempo a saludaros. Y eso que este mes no he parado. Drácula, Montana Max, Brick Jagger o el Coyote me han puesto las cosas difíciles, pero he podido con todos ellos.



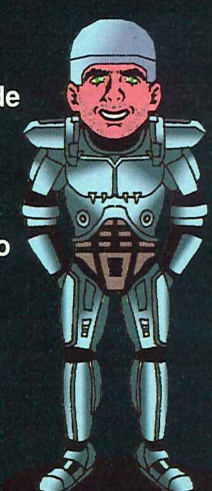


TENIENTE RIPLEY

Aunque éste ha sido un mes tranquilito comparado con enero, tengo que reconocer que me lo he pasado en grande con dos juegos de antología. Por un lado, Young Merlín, y por otro, Dune II, han dejado servida la aventura.

BOKE

Hasta un superjugón de hierro forjado y latón tiene derecho a un pequeño descanso. Y eso es lo que he hecho en este número, encerrarme con los cartuchos que me he autorregalado para Reyes y descansar jugando.

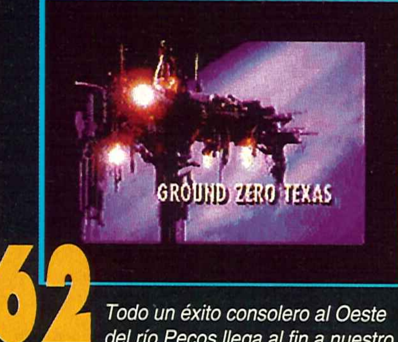


Año IV - Nº 29-febrero 1994. 350 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO



54 *Un mago Merlín que rezuma juventud por los cuatro costados se asoma a vuestra Super Nes.*



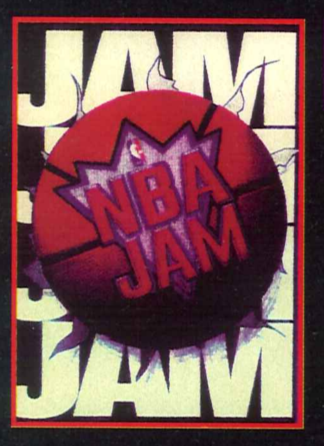
62 *Todo un éxito consolero al Oeste del río Pecos llega al fin a nuestro país en forma de Mega CD.*



76 *Si quieres hacer un viaje espacial con tu Super Nintendo, echa un vistazo a este «Space Ace».*



140 *Lo más esperado en cuanto a cartuchos de lucha se refiere, hace su debut (cómo no) en la Neo Geo.*



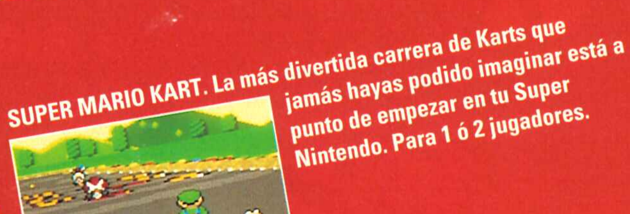
PREVIEWS





STREET FIGHTER II TURBO. Doce de los mejores luchadores mundiales dispuestos a desafiarte. Elige a tu campeón y lucha por poder arrebatarle a Mr. Bison el título. Con nueva turbo-velocidad ajustable y 20 megas de acción. Para 1 ó 2 jugadores.





SUPER MARIO KART. La más divertida carrera de Karts que jamás hayas podido imaginar está a punto de empezar en tu Super Nintendo. Para 1 ó 2 jugadores.







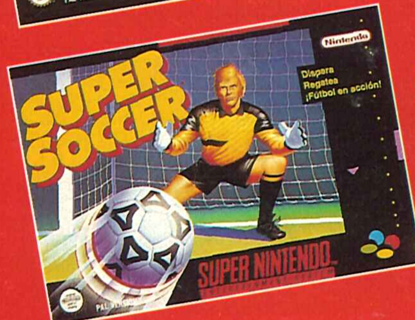
BUBSY. La estrella que estabas esperando: 16 megas, 5 mundos, 16 niveles y 300 pantallas por nivel, amenizados por 7 bandas sonoras de música, voces digitalizadas, gráficos espectaculares y dibujos animados interactivos. Para 1 ó 2 jugadores.





STARWING. Es el primer juego que incorpora el revolucionario Chip Super FX, con el que conseguirás el doble de rapidez, mayor precisión y la mayor suavidad de movimientos nunca vistos hasta ahora. Una auténtica sensación de realidad.

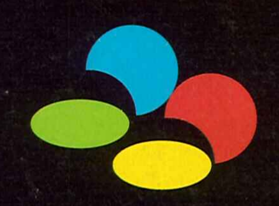






SUPER SOCCER. Toda la emoción del deporte rey: pases, tiros elevados, faltas, remates de cabeza, regates, autopases... ¡Y en tres dimensiones! Elige equipo y haz todos los cambios que necesites para diseñar tu propia estrategia. Para 1 ó 2 jugadores.

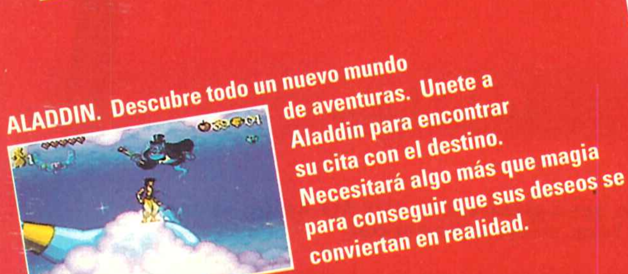
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. o de las empresas que los distribuyen o licencian.



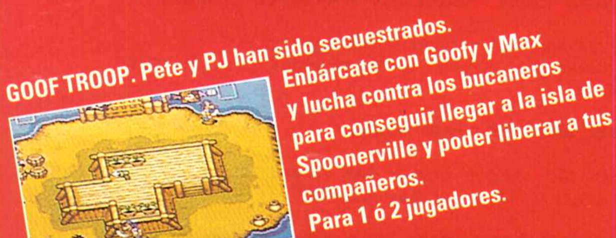
THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE. Pluto ha desaparecido y su amigo Mickey está sobre la pista. Deberá buscar a su amigo a través del mundo mágico del emperador Pete antes de que sea demasiado tarde.
Para 1 ó 2 jugadores.



ALADDIN. Descubre todo un nuevo mundo de aventuras. Unete a Aladdin para encontrar su cita con el destino. Necesitará algo más que magia para conseguir que sus deseos se conviertan en realidad.



GOOF TROOP. Pete y PJ han sido secuestrados. Enbárcate con Goofy y Max y lucha contra los bucaneros para conseguir llegar a la isla de Spoonerville y poder liberar a tus compañeros.
Para 1 ó 2 jugadores.



LA SUPERIORIDAD ESTA EN NINTENDO. LO DEMAS SON PALABRAS.



Consola más cuatro juegos nuevos de tu héroe favorito, con un precio estrella.

Déjales que hablen. Tú ponte a los mandos de Super Nintendo. Ahí es donde vivirás la super emoción de sus Super 16 Bits. Con todos sus adelantos pensados y puestos en marcha para tu diversión. Con los títulos que llegan más alto en las listas de éxitos.
Todo en tu mano y al alcance de tu bolsillo.
Ahora la Consola Super Nintendo, con mando de control multifunción, cable conector TV y adaptador de corriente (A/C) por sólo 19.990 ptas. (IVA incluido).

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID

el Sensor

El Sensor se ha hecho mayor. La "sensibilidad' de Hobby Consolas ha crecido de una forma espectacular y así lo reflejamos con esta sección que, a partir de este número, queremos convertir en un verdadero termómetro de la fiebre consolera. Y para ello, una vez más, solicitamos vuestra colaboración. Queremos que nos enviéis vuestras cartas en las que nos contéis lo que más o menos os mola de todo lo que ocurre en el mundillo, que os convirtáis, en definitiva, en los auténticos jueces de la actualidad, felicitando o recriminando a quienes se lo merezcan. Esperamos vuestras inteligentes opiniones.

MOLA

• **Que haya programas en la tele que hablen de los videojuegos.**

Aunque por desgracia se vayan a pique al poco de empezar...

• **Los anuncios del "Canal Pirata Sega".**

Pero conste que es una campaña publicitaria, no es que Sega esté a favor de la piratería...

• **Los precios del Mega CD.**

Estás seguro de que eso te mola de verdad? Jo, ¡qué tío más raro!

• **Que de verdad toquen los regalos que se sortean en Hobby Consolas.**

¿Qué pensabas?, ¿que nos los quedábamos nosotros?. Quitando las Neo Geo y el viaje a Disney World...

• **El anuncio del Street Figther II Turbo.**

Estamos contigo: ¡alucinante!

• **Que ya no se hable tanto de la epilepsia.**

¿Será porque no era más que otra campaña absurda para desprestigiar a los videojuegos?

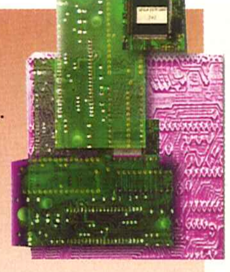
• **Que últimamente salgan juegos que demuestran de lo que es capaz la Mega Drive.**

Sí, porque también habían salido algunos que demostraban más bien poco.

• **Los juegos de 16 megas.**

Aunque los hay mejores y peores. Algunos llevan el número sólo para ser más caros.

LOS AVANCES TECNOLÓGICOS

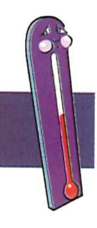


Chip FX, S.V.P., Realidad Virtual, CD Rom... Parece increíble, pero es cierto. Las tecnologías más avanzadas se están aplicando de una manera espectacular en los videojuegos, llegando a alcanzar niveles de calidad tan altos que hubieran parecido imposibles hace apenas dos años. Disfrutando de cartuchos como **Virtua Racing o StarWing** nos damos cuenta de que los videojuegos se perfilan como uno de las formas de entretenimiento más fuertes de cara al futuro. Gracias al apoyo de las nuevas tecnologías esto no ha hecho nada más que empezar. Y mola, vaya si mola...

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

Bulma (Madrid). Fernando Vázquez (Asturias). David Cruz (Valencia). Eugenio García Clavijos (Albacete). Guillermo Herráez (Salamanca). Antonio Escudero Ramos (Madrid). Eduardo Brenes (Madrid). Javier Fernad Quintana (Madrid). Diego Veralli (Barcelona). Miguel Angel Morón (Barcelona). Alejandro García Rodríguez (Granada). Guillermo Jullá (Baleares). José Javier Estrada (Almería). Joan Caba (Barcelona).
Si queréis participar, envuiad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

NI FU NI FA



• La publicidad en la revista.

Bueno, tampoco molesta. Pero a nosotros nos viene...

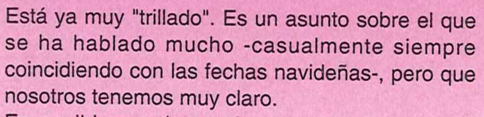
• La "competición" entre Sega y Nintendo.

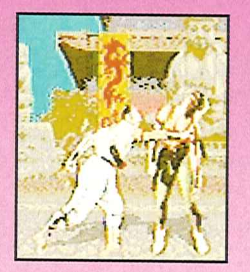
Pues debería importarte más. Es bueno que haya competencia entre las compañías porque se pican a ver quién saca mejores máquinas y mejores juegos y somos nosotros los que salimos ganando. ¿No se te había ocurrido pensar en ello?

• El Hook de Mega CD. Parece de Mega Drive.

Por desgracia eso ocurre con varios juegos de Mega CD. Por cierto, no trates tan mal a la Mega Drive...

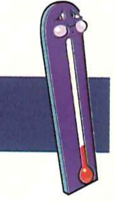
EL TEMA DE LA VIOLENCIA





Está ya muy "trillado". Es un asunto sobre el que se ha hablado mucho -casualmente siempre coincidiendo con las fechas navideñas-, pero que nosotros tenemos muy claro.
Es posible que haya algunos videojuegos que resulten un tanto "agresivos", pero si esto es así, lo que hay que hacer es crear unas normas para que en sus cajas aparezca de una manera visible un indicativo de su temática, o bien que se establezca una clasificación de los juegos por edades. Exactamente igual que se hace con las películas, los videos, etc... (medios en los que es evidente que en muchas ocasiones aparecen escenas realmente impactantes y sobre las que nadie parece ya escandalizarse). De esta forma nadie se llamaría a engaños y todo el mundo sabría lo que compra. Además, en cualquier caso todos somos libres de elegir y de entre la variadísima oferta de videojuegos nadie nos obliga a comprar un determinado título. Al final tú -o tus padres- eres el que tienes la última palabra.
Para acabar con este tema sólo queremos decir una cosa. Nos parece injusta la imagen negativa que -a través del tema de la violencia-, se ha intentado dar de las consolas durante los últimos meses. Estas "maquinitas" no son más que un medio nuevo que lleva relativamente poco tiempo en la calle y, por tanto, debemos aprender a convivir con él. Es posible que las consolas no sean perfectas, que tengan sus defectos, pero lo que debemos hacer es adoptar una actitud positiva y tratar de solucionar los pequeños problemas que se puedan plantear. No podemos olvidarnos de que, al fin y al cabo, los videojuegos proporcionan horas y horas de diversión a millones de personas en todo el mundo. Por tanto, tan malos, tan malos, no serán...

NO MOLA



• Que en los anuncios de Sega se aluda a la Super Nintendo desprestigiándola.

No te lo tomes tan en serio. Son sólo pequeñas bromas que se gastan unos a otros. Es bueno echarle un poco de humor de vez en cuando a la vida.

• Que no tengamos el código del Modo Gore de Mortal Kombat de Super Nintendo.

"No coments".

• Que confiemos demasiado en los redactores de la revista y nos compremos un juego que no nos guste.

Sobre gustos...

• Que no haya un club de Hobby Consolas.

Los lectores de Hobby Consolas somos como como el Barça: "Más que un Club"

• Las pocas páginas de Yen. No puede contestar a todas las cartas. Imperdonable.

Un mes de estos haremos un Especial Yen y contestará un montón de preguntas.

• Que no haya novedades para la NES.

Las hay: escasas, pero buenas.

• Que no tengáis un programa de T.V.

¡Quita, quita, como si no tuviéramos ya bastante trabajo todos los meses! Además, somos demasiado guapos y no queremos que nos asedien los/las fans.

EL PRECIO DE LOS CARTUCHOS.

Todos no quejamos del precio de los cartuchos, pero mucho nos tememos que es un asunto de difícil solución. Sabemos lo caro que resulta comprar una licencia y el riesgo que supone una mala venta, pero eso no evita que los precios sigan pareciéndonos excesivamente elevados. De economía no entendemos absolutamente nada, pero no comprendemos porqué en Estados Unidos los cartuchos cuestan casi la mitad que en España. ¿Se podría llegar aquí a una situación parecida? Esperamos que sí, pero creemos que no.
Estamos de acuerdo en que, aunque algunos cartuchos realmente "no tienen precio", el tema, en general, no mola.

¡GRAN EXCLUSIVA!

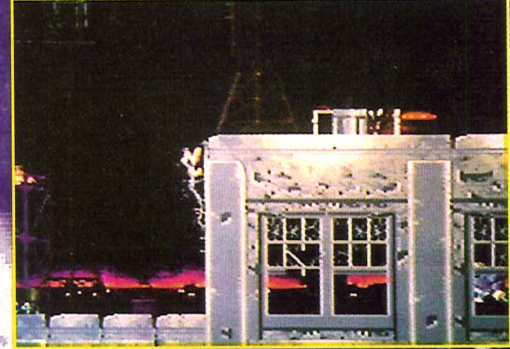
¡PRIMERAS IMAGENES DE LA NUEVA MARAVILLA DE VIRGIN!

DEMOLITION MAN

El señor de los mamporros

Entre los lanzamientos surgidos para la consola 3DO, un título ha llamado especialmente la atención. Se trata de una nueva genialidad de Virgin basada en la película del mismo nombre, que tiene como protagonista a Sylvester Stallone. Su nombre es tan contundente como el juego: »Demolition Man».







Además de contener secuencias digitalizadas del film y otras que han sido rodadas ex profeso para animar aún más el cotarro, este pedazo de juego reúne al mismo tiempo fases de rol, disparos, conducción y lucha cuerpo a cuerpo. Y a diferencia de otros programas, dichas fases no aparecen sin conexión alguna, de tal manera que parecen juegos diferentes, sino que han sido hábilmente coordinadas dando un nexo común a toda la acción.

Los elementos de rol vendrán en boca del propio personaje principal, John Sppartan (alias AKA-Demolition Man), pues es capaz de construir un buen número de frases especiales. En la fase de tiro, no sólo tendréis que sacarle humo a vuestra pistola, sino que además deberéis desarrollar la astucia para descubrir el escondite de los enemigos y utilizar cualquier objeto a vuestra disposición para machacarlos.

La secuencia de conducción presenta una escena de persecución a velocidad de vértigo, en la que el pad será vuestro mejor amigo. Por último, en el nivel de lucha os enfrentaréis hasta tres veces al mastuerzo de Simon Phoenix, la última de ellas en un combate a muerte.

Y si alguien piensa que se va a echar en falta el más puro "espíritu Stallone", que vaya enterándose de que el propio actor norteamericano ha colaborado en la realización del juego. Y eso son palabras mayores...

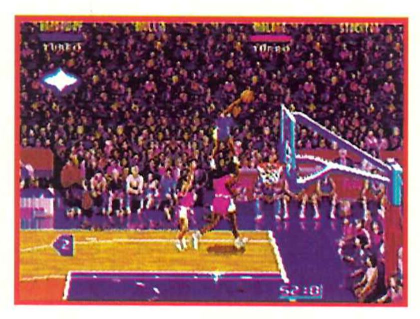




DEMOLITION MAN









NBA Jam *Robocop 3* *Spiderman X Men*

Buena Vista Home Video comienza a distribuir en nuestro país los productos de Acclaim.

BUENA VISTA HOME VIDEO

Dos Colosos, Un Gran Equipo

Buena Vista Home Video no está dispuesta a dejar pasar por alto el mercado de las consolas, y una muestra de ello es su **acuerdo con Acclaim** para distribuir en nuestro país todas las novedades de la compañía estadounidense. El hecho no puede ser más prometedor, ya que nos espera **una verdadera avalancha de juegazos** para todas las consolas de Sega y Nintendo.

A principios de marzo, el pequeño de los Simpson llegará a Game Boy en **«Bart & the Beanstalk»**, una divertida versión de "Jack y las habichuelas mágicas" protagonizada por los personajes de Matt Groening. Y en la Super Nes, las estrellas serán **«Terminator 2. The Arcade Game»** y **«NBA Jam»**.

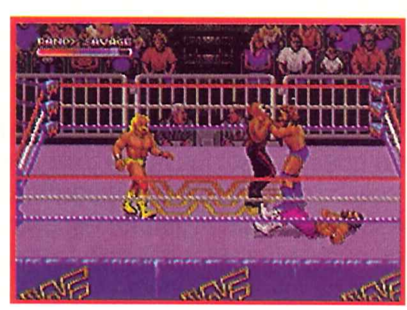
En cuanto a Sega, **«Bartman»** se paseará por Master System y Game Gear, consola para la que también saldrá **«Bart vs the World»**. Los ocho bits también contarán con **«Spiderman Return of the Sinister Six»**, mientras que la portátil tendrá su versión del **«NBA Jam»**.

Por otro lado, los amantes de la acción disfrutarán con **«WWF Royal Rumble»** y **«Spiderman X-Men»**, ambos para Mega Drive.

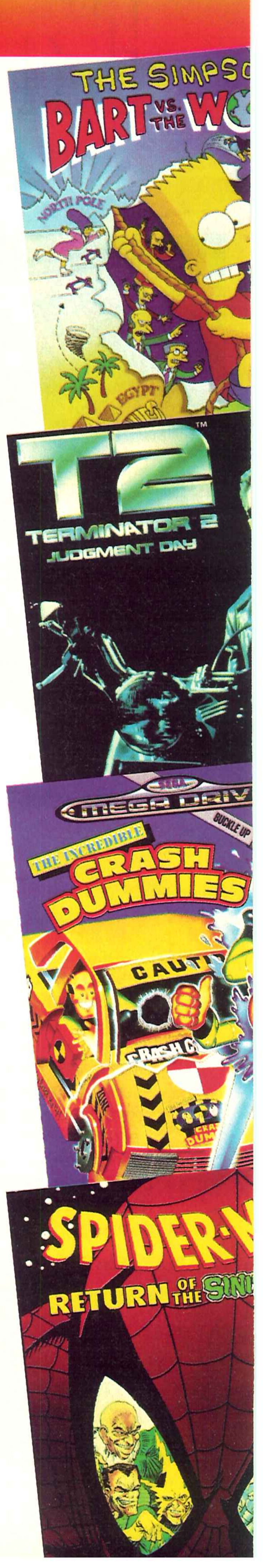
Para todo esto habrá que tener un poquito de paciencia, pero hay otros títulos que ya están a nuestro alcance, como la versión para la portátil de Nintendo de **«Spiderman X-Men»**. Además, desde mediados de enero están disponibles **«Terminator 2. Judgment Day»** para Super Nintendo, Mega Drive, Master System y Game Gear, y **«T2. The Arcade Game»** para estos dos últimos soportes. Por último, **«The Addams Family»** y **«Robocop 3»**, han aparecido para las tres de Sega junto a **«The Incredible Crash Dummies»**.



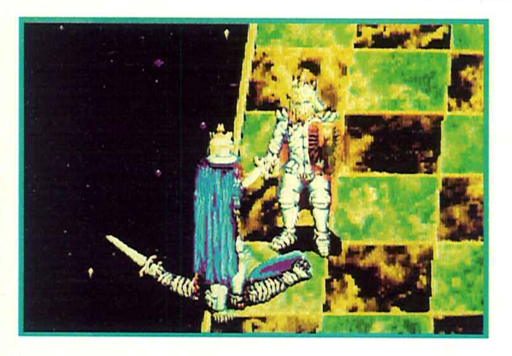
Addams

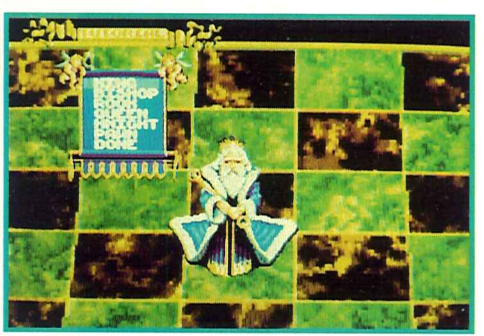



WWF Royal Rumble



Inteligencia salvaje
BATTLECHESS





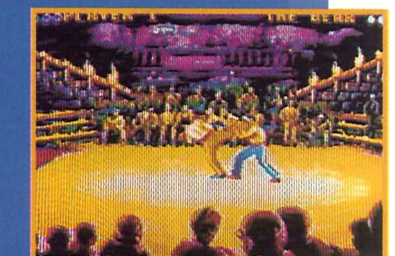
Cuando una consola se convierte en espectáculo, hablamos sin duda del **3DO.** Y cuando **un juego de ajedrez** se transforma en una batalla campal, sin perder un ápice de calidad estratégica, nos estamos refiriendo a **«Battlechess».**

Este juego ya causó sensación en su momento en los ordenadores provistos de unidad de CD Rom, y ahora viene con nuevos bríos a las pantallas del 3DO. **El sonido y la animación han sido mejorados** hasta hacernos temblar de entusiasmo, y por si fuera poco tendremos la oportunidad de presenciar en primer plano unas **encarnizadas peleas entre caballos ensangrentados** o espeluznantes movimientos de la reina.

Y si algún purista del ajedrez empieza a mosquearse con tanto elemento visual, le diremos que no se desilusione, puesto que el nivel de juego propiamente dicho se mantiene a una gran altura. Así que tranquilos, que la diversión está garantizada para todos los públicos.

La ley del puntapié
BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE

Todo el sabor del boxeo tailandés **llega a Mega Drive** de la mano de **«Best of the Best»**, un encarnizado cartucho que os transmitirá las emociones del cuadrilátero. Todos los estilos del kárate se presentan dentro de un juego **compatible con el nuevo Activator de Sega** (aquel artilugio que reproduce en pantalla vuestros propios movimientos).



A vuestra disposición tendréis **más de 55 movimientos** que aprender, y **16 fornidos contrincantes** a los que derrotar, por lo que no deberéis perder de vista el práctico modo de entrenamiento. Y para relajaros después de cada combate, podréis observar la repetición del mismo.



Si no lo veo, no lo creo
JIM POWER: THE LOST DIMENSION

Tras su paso por Super Nintendo, **llega a Mega Drive «Jim Power»** y todos sus **gráficos tridimensionales.** Para poder disfrutar a tope de los adelantos técnicos del cartucho, tendréis que poneros esas gafas especiales que ya conocéis de sobra. Una vez metidos en materia, emprenderéis una frenética **lucha contra las malvadas fuerzas del alienígena sobrenatural, Vaprek.**

Para colmo de males, ese truhán ha abierto una sima entre su mundo y el nuestro, a través de la que nos está lanzando todo tipo de chusma. Además, en nuestro pintoresco camino nos encontraremos con **multitud de alienígenas de perversas intenciones,** pero también tendremos oportunidad de recoger valiosos objetos, iconos y fuentes de energía. Ya veis, el futuro de nuestro planeta está en juego.





Mario repartió alegría esta Navidad



Si alguno de vosotros preguntara a Mario qué hizo en Navidad, el bigotes le contestaría que «emocionarse y emocionar a los demás». Y si insistiera, Mario le diría que tuvo la oportunidad de **conocer a niños hospitalizados** a los que «su visita» reanimaría.

Ya veis, el bigotes de Nintendo dedicó su tiempo libre a **visitar los hospitales infantiles de Madrid, Valencia y Barcelona,** con el único propósito de que le conozcan en persona. **Más de 500 niños** saben ya cómo es Mario, tienen pins y llaveros suyos y hasta juegan con las portátiles que dejó en su visita. Y cinco hospitales disfrutan también del donativo especial que realizó nuestro colega: una consola estática, de las grandes, acompañada de un buen lote de software.

Mario, **te damos la enhorabuena** y te invitamos a que sigas así. Con los niños, donde hay que estar.

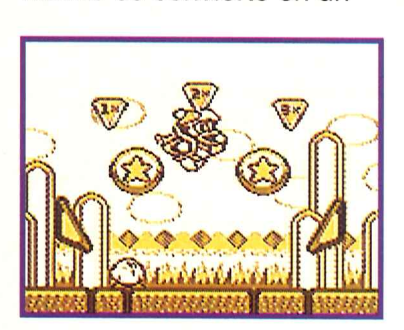

ETERNAL
CHAMPIONS
LARCEN
TRIDENT
RAX
JETTA
SHADOW
XAVIER
MIDKN.
Un combate a muerte entre los campeones de lucha más grandes de todos los tiempos ¡ETERNAL CHAMPIONS!. No hay nada igual. 24 Megas devastadores dan vida a un total de 9 luchadores que desatan sus malas artes en la tormentosa búsqueda de la inmortalidad.
¡Sólo puede quedar uno!. La gloria no se comparte.
Tras el modo de entrenamiento ya no hay excusas que valgan, entrarás en la competición hacia la batalla final. (3 modos a elegir).
¡ETERNAL CHAMPIONS!. Los elegidos no hacen concesiones, 35 golpes por luchador, tres velocidades en combate, repetición instantánea de golpes. Los Sprites son los más grandes que hayas visto. Su potencia de pegada no tiene comparación.
¡ETERNAL CHAMPIONS!. Gráficos incomparables con el fondo interactivo: misiles autocontrolados, ventiladores mortíferos, hiperdescargas eléctricas... Una lucha sin cuartel, con juego para la eternidad. Los demás juegos de lucha (STREET FIGHTER II Special Champion Edition, MORTAL KOMBAT de Mega Drive) son el mejor entrenamiento. Lo necesitarás. ETERNAL CHAMPIONS. La hora de la verdad.
SE HAN JURADO ODIO ETERNO Y SOLO PUEDE QUEDAR UNO
LLEGA EL COMBATE DEFINITIVO EN 24 MEGAS DEVASTADORES
BLADE
SLASH
24 MEGAS
SEGA
MEGA DRIVE
LA LEY DEL MAS FUERTE

Nintendo España inicia el 94 con dos maravillosos títulos: «Kirby's Pinball Land» y «Plock».

NINTENDO ESPAÑA, OTRA VEZ EN ACCION

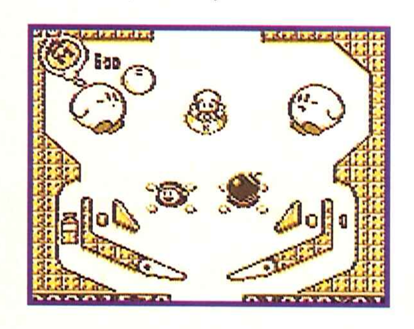
Nintendo España contribuye a las novedades de este comienzo de año con dos espectaculares cartuchos. Nos referimos a dos títulos que darán mucho que hablar, «Kirby's Pinball Land» para Game Boy y «Plock» para Super Nintendo.

Y comenzamos hablando de la nueva incursión del comilón Kirby en la **portátil de Nintendo**. Se trata de **«Kirby's Pinball Land»**, un delirante juego en el que el rechoncho bichito se convierte en un



sucedáneo de bola de acero. De esta guisa, se las tendrá que ingeniar para recorrer **a golpe de flipper** las tres mesas que componen este divertido juego.

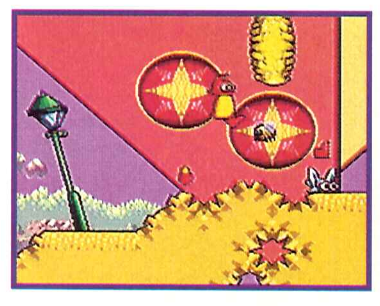
Eso sí, cada pinball está





Cuando Plok sale de su casa, descubre que su bandera ha desaparecido. Esta pérdida marca el principio de su aventura.

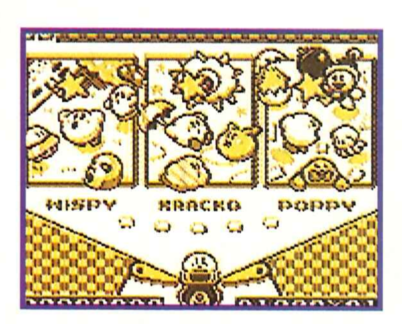
lleno de enemigos, fases secretas y demás sorpresas que tendremos que descubrir mientras nos lo pasamos en grande



jugando. ¡Ah!, y además se puede salvar la partida.

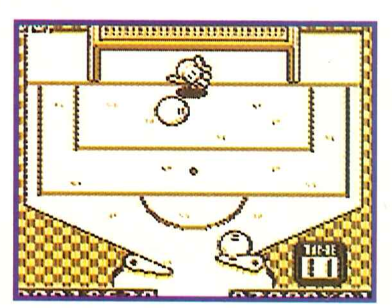
Cambiamos a **los 16 bits de Nintendo** para hablar de **«Plok»**, una **licencia Tradewest que ha comprado Nintendo.** Se trata de un personajillo encapuchado con el que viviremos una **aventura plataformera de gran** calidad gráfica y excelentes melodías.

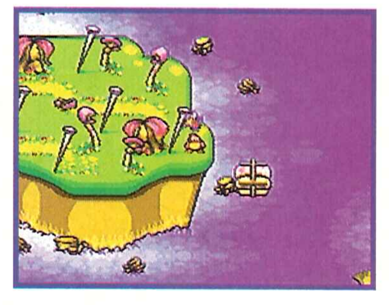
El objetivo es encontrar una bandera robada, pero esto no es más que una



Kirby comenzará el juego dentro de un cañón que le disparará a la mesa de pinball que elijamos. Y hay tres distintas...

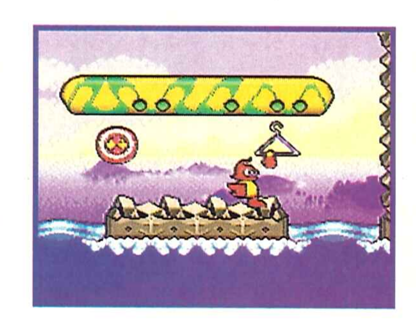
excusa para disfrutar a lo "bestia" pegados a la consola. Debido a su **grandísima jugabilidad** y a toda la diversión que proporciona, seguro que estamos ante uno de los





triunfadores de esta temporada.

Ya veis, dos héroes para dos consolas. El primero, Kirby, ya disfruta de una merecida fama. El segundo, Plok, enseguida se verá



encumbrado a los puestos más altos gracias a todas las cualidades que posee. Y nosotros podremos disfrutar con ellos gracias a **Nintendo España,** que próximamente distribuirá ambos cartuchos en nuestro país.


SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para destronar al malvado Wario del trono del país de Mario.
KIRBY'S DREAM LAND
El Pueblo de Dream Land está en peligro: sus mágicas estrellas han desaparecido. ¿Podrá salvarlo Kirby y su voraz apetito?
THE LEGEND OF ZELDA
Vuelve Link de Hyrule a un lugar donde los sueños se confunden con la realidad. ¿Podrá encontrar el camino de vuelta a su querida tierra?
DARKWING DUCK
Aventúrate con nuestro héroe a anular el malvado plan de Bushroot a través de siete peligrosos niveles y con zonas secretas de bonificación.
4 Ases en tu Mano
DESDE 8.990 PTAS. (IVA INCLUIDO)
¡Vaya jugada!
Mario, Kirby, el pato Darkwing y el intrépido Link de Hyrule.
Cuatro ases en tu mano para tu consola de bolsillo.
Elige tu jugada: plataformas, acción o aventuras.
Para tu GAMEBOY.
La única -auténtica- genuina portátil.
GAMEBOY
Nintendo
NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. o de las empresas que los distribuyen o licencian.

En Pantalla

From Consolandia

By Juan Carlos García

Bienvenidos a 1994, aunque yo llegue un poco tarde. No sé si perdonaréis mi ausencia, pero vamos a ver si con las informaciones que os sirvo en bandeja -y el nuevo espacio que me han concedido en la revista- os vacío el espíritu de maldad. Y os lo lleno de esperanza.

• Good News! La **segunda parte de «StarWing»** está en pleno desarrollo. Fuentes bien informadas aseguran que correrá sobre un **nuevo chip FX** -de segunda generación, y será capaz de alcanzar los **21 Mhz**. Un apunte para la memoria: el primer StarWing llegaba hasta los 10 Mhz y fíjaos qué movimientos.

• **«Virtua Racing»** también llevará chip en sus venas. Se ocupará de los gráficos poligonales y se habla de que alcanzará **los 23 Mhz**, manejando hasta 23 millones de instrucciones por segundo. El chip se llama **Sega Virtua Processor.**

• Y sigo con Nintendo. **Argonaut,** el grupo de programmers que se encargó de «StarWing», está haciendo lo propio con dos cositas llamadas al espectáculo por el FX. Una de ellas será lanzada bajo el nombre de **«Citadel»** en abril de 1995. Electro Brain («Legends of Ring» for Mega Drive) se ocupará de dar forma a un cartucho que va de ciudades en 3D y monstruos variados. La otra será una licencia **Transformer**, popular serie de los 80, que caerá allá para el verano del 95.

• Si antes de leerme -y gozar- habéis optado por ojear la revista, supongo que ya sabréis que lo nuevo de **«Dragon Ball Z»** está en la calle. Me extendería, pero ya tenéis el Big in Japan para eso. Sólo me interesa que os enteréis que **BANDAI lanzará la versión PAL** de este crack más o menos a finales de abril, y que visto el éxito de ventas que tuvo -y está teniendo- su primera parte, haríais muy bien en reservar un ejemplar. Se agota antes que Hobby Consolas. Por cierto, creo que se va a llamar algo parecido a **«Advanced Dragon Ball Z»**.

• Una de Sega. Me he enterado de que los colegas de **TAKARA** están reprogramando **«Art of Fighting» en su versión Mega Drive.** No, no es que SEGA haya rechazado su trabajo, es que han decidido a última hora incluir **el chip SVP** en la placa de este genuino -y muy Neo Geo- cartucho de lucha. Y eso significa que habrá muchos polígonos de por medio y más rapidez aún (mamporros **a 23 Mhz**). Desconozco su fecha de salida.

• **"Super Mario Compact Disc"** lleva un par de semanitas en boca de los DJ´s japoneses. Y en las pistas de las mejores discos orientales. Cantan "Ambassadors of Funk", en especial MC MARIO, y componen "Music of Life". Ojito con este compact que es de lo más fuerte.

• Voy a por **Domark**, que últimamente parece estar, por fin, en órbita. Lo digo por **«Marko´s Magic Football»**, un cartucho de mascota y fútbol -mejor balón en juego- para la Mega y por **«Kawasaki SuperBikes»**, imagínense ustedes el resto, también para la 16 bits de Sega. El primero estará en la calle en abril, el segundo... nada hasta el verano. Se especula con que ambos saldrán también en Super Nintendo, pero de los rumores no me suelo hacer cargo, ¿o sí?

• A otra que tampoco olvido es a **Codemasters**. Tras el tremendo éxito de «Fantastic Dizzy» y «MicroMachines» en Mega Drive, no se ha vuelto a saber nada de ellos, al menos en este país... porque en el resto de continentes gozan ya de la **versión Master** de este clásico ovoide y de **la portátil de los Micros**. Un dato para la posteridad: podréis jugar dos amiguetes con MicroMachines ¡sobre una portátil!

• No se ha vendido aún todo el pescado en **el CES de Las Vegas**. Muchas distribuidoras nacionales han estado por ahí y nunca se sabe lo que se ha podido pescar. Era una feria de lujo, chicos, así que yo que vosotros estaría atento a futuras noticias.

• Apuntad el nombre: **«Power Rangers»**. Es una serie de televisión que está partiendo con la pana en EEUU y que amenaza con hacerlo en Europa. Pues bien, cuentan que está en pleno proceso de desarrollo sobre consola (posiblemente la Super) y que será **una compañía nipona con sede en este país** la que lo distribuya. Adivinad cuál es. Pista: juegan mucho con las Tortugas Ninja. Pista: quieren sacarlo en Navidades del 94.

•Se llama **Super Deck**, permite jugar con los cartuchos de N.E.S. sobre una Super y dicen que estará en la calle durante esta primavera. Verlo para creerlo. Aunque no creo que lo veamos...

• Para todos los que creían que **«Rocket Knight»** iba a salir en Super Nintendo: quitaos la idea de la cabeza. Es un personaje **exclusivo de SEGA.**

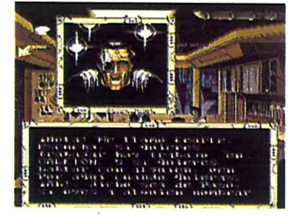
•Y termino con Nintendo. ¿Habéis oído hablar de **ELITE**? No, la compañía no, el juego, ese simulador espacial que salió para PC hace algún tiempo. Vale, pues parece que por fin va a ser lanzado **en Super Nintendo**. El equipo que está trabajando en este proyecto -**Hybrid**, me han soplado- admite que no llevará Super FX pero confiesa que jugará **sobre MODO 6**. ¡Toma ya! ¿Y eso qué es? Pues una rutina para simular **alta resolución** en pantalla (512 x 448 pixels) que permite polígonos sombreados y **hasta 25 imágenes por segundo**.

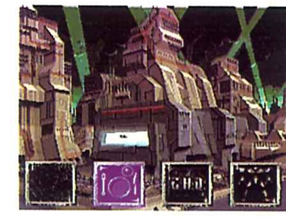
• Que no se me olvide. Un éxito el **concurso de RAP** que **ToeJam & Earl** han organizado para Hobby Consolas. No veáis qué cintas recibimos. Una de ellas, la de la Tierra Lejana y los Humanos que Llegan a las Manos, me ha emocionado. Enhorabuena, chaval.

MERCENARIOS DEL FUTURO

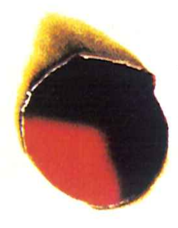




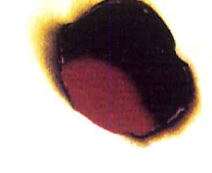




El único juego de acción que necesita estrategia para la victoria. El único juego de estrategia tan caliente que puede derretir tu armadura. Con todos los avances de un simulador en 3-D te enfrentarás en el combate más feroz de toda la galaxia.
Utiliza tus misiles, cañones, lásers y jumpjets con astucia. ¿Tu recompensa? Más dinero para construir Mechwarriors más poderosos.







Textos de pantalla en castellano.





ACTIVISION®

Battletech, Battlemech, Mech y Mechwarrior son marcas registradas de Fasa Corporation. © 1992 Activision CODE © 1992 Victor Musical Industries, Inc.

CORE SE LA JUEGA

Mucha atención, amigos consoleros, a los próximos lanzamientos de Core Design, que aquí se está cociendo algo muy importante. Y ya sabéis que cuando hablamos en esos términos es que la cosa va en serio.

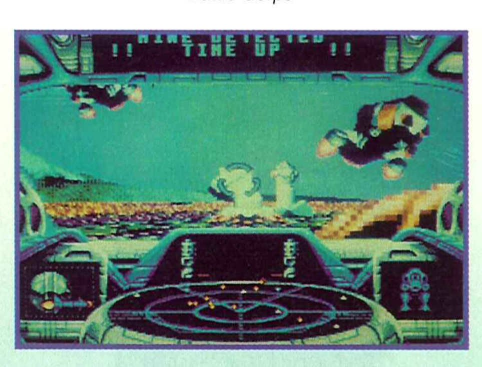
Como aperitivo, nuestros paladares consoleros podrán degustar un apetitoso cartucho **para Mega Drive**, titulado **«Skeleton Krew».** En este trepidante matamarcianos, tendréis que poneros a los mandos de una escuadra interestelar para dar caza a ese rufián de las galaxias llamado Moribund. Su malvado plan consiste en apoderarse de los 4 elementos básicos de otros tantos planetas, para construir una mortífera máquina indestructible. Para impedirlo, tendréis que darle fuerte al gatillo **a través de 6 largas fases** y utilizar las cualidades de cada miembro de vuestra escuadra. En fin, un completo cartucho del que hablaremos en los próximos meses.

Los muchachos de Core también nos tienen preparadas dos maravillas **para Mega CD**. Una de ellas es **«Battle Corps»,** un juego en el que asumiréis el papel de miembros de una escuadra de élite, a bordo de un **curioso vehículo llamado armadillo.** Esta especie de AT-AT Walker va dotada de un arsenal con el que acribillar a vuestros enemigos. La acción se verá realzada por unas **fantásticas secuencias de animación** que darán paso a los 3 niveles de juego.

Y siguiendo en la órbita del Mega CD, no podemos dejar de mencionar **«Soul Star».** Se trata de otro matamarcianos con unas interesantes características técnicas: **64 colores en pantalla** (¡por primera vez en Mega CD!), acción continua sin interrupciones entre fases, juego en equipos de dos jugadores, montones de armas especiales, **secuencias animadas para quitar el hipo**, 3 niveles de dificultad y, sobre todo, **una música capaz de asombrar al más pintado.**

Yo de vosotros, no perdería de vista estos tres títulos.

Battle Corps













Skeleton Krew

Soul Star







¡6 BOTONES EN ACCION!

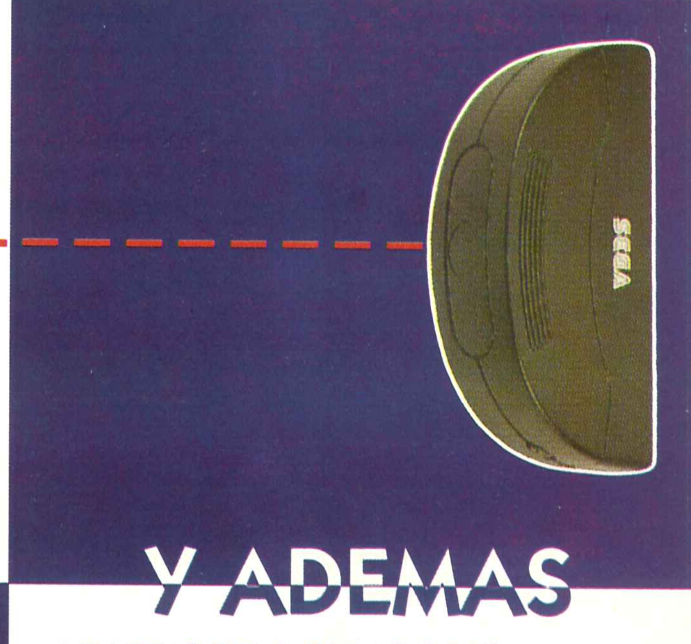
SEGA, demostrando otra vez su liderato tecnológico, pone en tus manos cuatro nuevas posibilidades para sacar el máximo partido a tus juegos de Mega Drive y Mega CD. Tres revolucionarios PADS con 6 botones y la excusa para convertir tu diversión en competición de altísimo nivel.
¡ADAPTADOR PARA CUATRO JUGADORES!.
Estudialos todos despacio.



REMOTE ARCADE SYSTEM

El nuevo supermando de 6 botones, ¡Ahora sin cable!. Independencia absoluta, libertad de movimientos,... ¡La tecnologia en tus manos! REMOTE SYSTEM ¡el poder de los infrarrojos!.

Además del receptor de señal incluye dos mandos "Remote Control Pad" para los juegos con opción a 2 jugadores.



CONTROL PAD "6 Botones"

Tu PAD de siempre con más posibilidades que nunca: 6 BOTONES, 6. Olvida las combinaciones raras... ¡Realiza tus ataques especiales pulsando un solo botón!. Su manejabilidad, jugabilidad y ligereza hacen de él un elemento indispensable para no volverte loco y terminar con los dedos pasados de vueltas. Podrás ponerlo en acción con pasadas como Eternal Champions, Street Fighter II, Art of Fighting, Davis Cup Tennis,...



Y ADEMAS

ADAPTADOR 4 JUGADORES

Llega un momento en la vida de cualquier consolero en el que el orgullo te pide más. Si controlas por tu cuenta, contra un colega y contra todos de uno en uno... ¡ATREVETE CON TRES! ¡TOMA UN ADAPTADOR DE CUATRO!. Pruébalo con: Wimbledon Tennis, Ultimate Soccer, Gaunlet IV, ...y muchos más que llegarán...

ARCADE STICK "6 Botones"

¡Juega como un auténtico profesional!
6 Botones, disparo automático para cada botón y el mejor joystick para sentirte como en una recreativa.
Su manejabilidad está tan lograda que respeta tu estilo, permitiéndote jugar sujetándolo con la mano, o sobre una mesa.
¡6 BOTONES DE ARCADE!.
¿Quién da mas?.

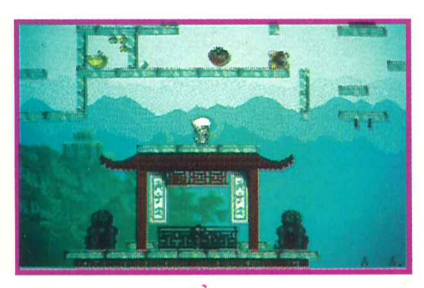


Unitros

En Pantalla

Plataformas a la carta
OUT TO LUNCH





Este nuevo fenómeno de la cocina internacional y de las consolas llamado **Pierre le Chef** está dispuesto a dar el salto **al Amiga CD 32.** Para "ir abriendo boca", os diremos que su objetivo es recoger en diversos países del mundo las verduras necesarias para cocinar su nueva receta, y que debe hacerlo además **en un tiempo determinado**.

Entre vuestros enemigos se encuentran unos apestosos bichos que infectan las verduras y, sobre todo, **un cocinero de pacotilla** que no tiene más diversión que haceros la vida imposible. Para dar un toque de variedad al juego, tendréis que atravesar diversas fases de bonificación.

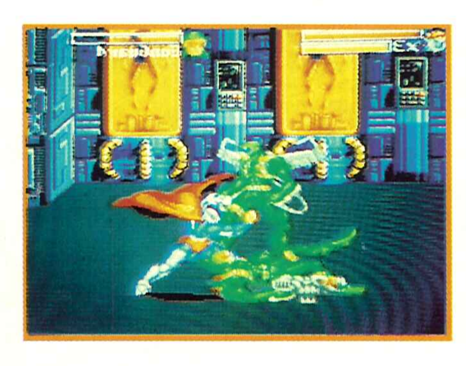
Por lo que respecta a su calidad técnica, baste con deciros que a más de uno se le ha hecho la boca agua con la **espectacularidad de los decorados,** y que no va a decepcionar a los que hayan tomado la valiente decisión de hacerse con un Amiga CD.

El hombre de las mil caras
THE DEATH OF SUPERMAN

¡Superman ha muerto! ¡Viva Lex Luthor! Este grito de guerra ha sido lanzado a los cuatro vientos por los enemigos acérrimos del Hombre de Acero, al enterarse de que el gran héroe ha desaparecido y nadie conoce su paradero. La mejor solución será que emprendáis su búsqueda **en Super Nintendo** a lo largo de **10 trepidantes niveles.**

Para lograrlo, asumiréis los papeles de **Superboy, Steel y Fradicator**, todos ellos aliados en la lucha contra Cyborg, y deberéis recurrir a todos los golpes especiales que los dobles de Superman son capaces de realizar, sobre todo cuando tengáis que detener el mortífero misil dirigido contra Metrópolis. La sorpresa final llega cuando, una vez convertidos en Superman, tengáis que enfrentaros **a Cyborg en persona.**







A TODO MARSHAL
Por JC Kid & Marshal M. Rosenthal

¿Qué tal muchachetes? Debéis saber que, con todo lo inocente que es la afición a las consolas, el Congreso de los Estados Unidos va a aprobar un proyecto de ley que obligará a los fabricantes de videojuegos a informar a los padres **sobre si un juego es demasiado violento para vosotros o no.** De esa forma, dichas empresas tendrán que formar su propio **comité de calificación de juegos**, al estilo de las películas. Sega ya se ha adelantado y ha designado el suyo para clasificar los cartuchos de Mega Drive y Mega CD.

Por cierto, os convendría también saber que aquí **la versión de «Mortal Kombat»** para la primera de estas consolas está aventajando en ventas a la de Super Nintendo en una proporción de **3 cartuchos a 1**. Y eso que a este lado del charco el índice comparativo de ventas de las respectivas consolas es justamente al revés: tres unidades de Super Nintendo por cada una de Mega Drive. ¿Será por lo del modo sangriento?

Pero no todo son noticias malas para Nintendo, por supuesto. Los jugones del mundo entero estamos esperando con ansia el lanzamiento de su **nueva consola de 64 bits**, que promete ser alucinante. Entretanto, Sega no se quiere quedar atrás, y ya se está rumoreando que se ha asociado con Hitachi para producir allá por 1995 una máquina superior a todo lo visto hasta ahora.

Otra de las compañías que están dando mucho y bueno que hablar últimamente es **Sunsoft**. Su maravilloso «Aero the Acrobat» va a tener continuación en nuestras pantallas de 16 bits, y su implacable enemigo **Zero el Kamikaze** será el protagonista de un nuevo cartucho para Mega Drive y Super Nintendo, en el que tendremos que ayudarle a desbaratar los planes del malvado leñador LeSheets. Fastuosos decorados, rotaciones asombrosas y demás maravillas consoleras nos esperan en este juego que saldrá en los U.S.A.... el próximo otoño. ¡Ohhh!.

¡Sorpresa, sorpresa! No se lo digáis a nadie, pero nos hemos enterado de que la propia Sunsoft está preparando el lanzamiento de un cartucho basado en la segunda parte de la serie televisiva de Kung-Fu. El videojuego se titulará **«Kung-Fu: The Legend Continues»**, y saldrá para **Super Nintendo y Mega Drive**. Los dos protagonistas del mismo son el gran maestro de las artes marciales y su hijo policía. Por supuesto, no podéis esperar otra cosa que macarras diversos, puñetazos a troche y moche y algún que otro batacazo y tentetieso. Bonita combinación, ¿no creéis?

¿Te gustaría asistir al Mundial de Fútbol en Estados Unidos...?









Competición Sensible Soccer

¡Buscamos a los mejores jugadores de España!

**Sí te gusta el fútbol, ésta es la tuya.
Te retamos a que te acerques al centro TOYS "R" US más cercano y demuestres que eres el mejor jugando al SENSIBLE SOCCER.
2 viajes de una semana al Mundial de Fútbol -uno para el ganador en Super Nintendo y otro en Mega Drive- están en juego.
Además los 2 primeros clasificados de cada tienda, recibirán un cheque de 20.000 pesetas en productos TOYS "R" US.
Por si todo esto te parece poco, sólo por tener esta revista obtienes un descuento seguro de 500 pesetas en la compra de SENSIBLE SOCCER para Mega Drive o Super Nintendo.**

Cupón de Solicitud de Participación

Nombre: ....

Apellidos: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono: .... Edad: ....

Consola con la que quieres participar:

☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGA DRIVE



Cómo Participar

1º.- Para ser uno de los **3.000 lectores** que podrán participar en la **COMPETICIÓN SENSIBLE SOCCER**, deberás enviarnos el cupón de solicitud de participación con todos tus datos a:

HOBBY PRESS,S.A.
HOBBY CONSOLAS
COMPETICIÓN SENSIBLE SOCCER
Apartado de Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid

Indicando en una esquina del sobre el sistema en el que quieres competir **SUPER NINTENDO** o **MEGADRIVE** (sólo uno).

2º.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos desde el momento en que leas estas bases **hasta el día 17 de febrero de 1994.**

3º.- De entre todas las solicitudes recibidas se elegirán **MIL QUINIENTAS** cartas de lectores que competirán en **Super Nintendo** y **MIL QUINIENTAS** que lo harán en **Mega Drive.** Estos tres mil seleccionados recibirán una carta en la que se les comunicará **el día que deberán ir a competir:** 5 de marzo, 12 de marzo o 26 de marzo (de 10:00 a 14:00 y 15:00 a 21:00 horas) junto con un cupón que deberán presentar en el TOYS "R" US que elijan.

4º.- La elección de los participantes se realizará en Madrid el día 21 de febrero de 1994.

5º.- Todos los participantes jugarán en las mismas condiciones: el mismo equipo, tiempo, nivel de dificultad y tipo de campeonato: **partido de 7 minutos, nivel Beginner, y encuentro amistoso entre la selección de ESPAÑA -la consola- y ALEMANIA -el jugador-.**

6º.- Los dos primeros clasificados (uno en el formato Super Nintendo y otro en Mega Drive) de cada centro TOYS "R" US recibirán **un cheque regalo de 20.000 pesetas** para que elijan lo que quieran de los centros TOYS "R" US. **Los 2 ganadores nacionales** (uno de Super Nintendo y otro de Mega Drive) serán premiados con **un viaje a Estados Unidos para dos personas -el jugador y un acompañante-, de una semana de duración para ver, entre otras cosas, un partido del Mundial de Fútbol.** Los ganadores nacionales no tendrán derecho al cheque, que pasará al segundo clasificado del mismo centro. Los premios no serán canjeables por dinero.

7º.- Además, **todos los lectores** -hayan sido seleccionados o no para participar en la competición-, **podrán beneficiarse de un descuento de 500 pts. en la compra del juego Sensible Soccer** (Super Nintendo o Mega Drive) Para ello basta con presentar el cupón de descuento que aparece en estas páginas en cualquier TOYS "R" US de España, del 25 de enero al 31 de marzo de 1994 (o hasta fin de existencias).

8º.- El ámbito territorial de esta promoción es todos los centros TOYS "R" US de España.

9º.- Los resultados de este concurso se publicarán en las páginas de la revista.

10º.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

11º.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: SONY IMAGESOFT, COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO, TOYS "R" US ESPAÑA y HOBBY PRESS SA.

Tiendas TOYS "R" US

• ALICANTE
SAN JUAN
Carretera Nacional 322. Km. 88, 500.
Junto a Centro Comercial "Pryca".

• ASTURIAS
LUGONES
Ctra. Nacional 630 Km. 451
Junto a Centro Comercial "Pryca". Azabache.

• DOS TIENDAS EN BARCELONA:
BADALONA
Ronda de Dalt (B20).
Dirección Montigalà, Salida nº4. (Badalona Est/Montcada i Reixac).
Polígono "Montigalá".
Badalona.

SANT QUIRZE DEL VALLES
Polígono "A" del Plan Parcial Sur-Oeste.
Junto a Centro Comercial "Alcampo".

• BILBAO
Centro Comercial "Bilbondo".
Barrio Zabalendi. Basuri-Vizcaya.

• GRANADA
Crta. Armilla a Granada.
Junto a autovía de circunvalación Armilla-Granada.

• DOS TIENDAS EN MADRID:
ALCORCóN
Centro Comercial "Alcorcón".
Ctra N-V, km. 18, cruce con Ctra M-506.

MAJADAHONDA
Ctra. Plantío a Majadahonda km. 1, 100.
Junto a la Estación de Majadahonda.

• MALAGA
N-340 con cruce aeropuerto.

• MURCIA
Cantro Comercial "Las Atalayas".
C/Molina de Segura s/n.
Polígono Industrial "Las Atalayas".

• PAMPLONA
Centro Comercial "Iruña II".
Polígono Berriozar.

• CÁDIZ
PUERTO DE SANTAMARIA
Centro Comercial "El Paseo".
Ctra. N-IV, Km. 653.

• SEVILLA
Centro Comercial "Los Arcos".
Avda Andalucía esq. Ronda del Tamarguillo.

• DOS TIENDAS EN VALENCIA:
BURJASSOT
Parque Albán.
Pista de Ademuz Km. 2, 800.
Junto a Ferrocarril El Empalme.

SEDAVI
Avda de la Albufera con vuelta c/L´horta.
En Centro Comercial junto a "Continente".
Alfafar.

• VALLADOLID
Parcela 4 del Polígono "Parquesol".
Junto a Centro Comercial "Continente".

• ZARAGOZA
UTEBO
Km. 10 de la M-232 de Zaragoza a Logroño.
Junto a Centro Comercial "Alcampo".

CES: ¿QUE B



Aluvión de novedades en la Feria de Las Vegas

¿Quién no ha oído hablar de los atractivos que ofrece Las Vegas? Los casinos, las mujeres, los espectáculos, la ciudad donde uno se divorcia a la misma velocidad que se casa... En suma, un auténtico festival de luces y atracciones destinado a captar curiosos, turistas y aventureros. Pero entre los pasados días 6 y 9 de enero, una nueva "tribu" invadió la ciudad: la de los jugones del mundo entero, que vinieron atraídos por la celebración en el Centro de Convenciones de Las Vegas de una nueva edición del C.E.S., la gran feria del videojuego.
Todos los inventores de sueños se dieron allí cita para mostrar sus lanzamientos para el año. Y nosotros, por supuesto, fuimos testigos directos. Así que echemos un vistazo a lo más interesante que pudimos ver en nuestro recorrido por los pasillos de la feria americana.

Para empezar, una cosa nos llamó poderosamente la atención: la mayor parte del espacio que habitualmente ocupan los "modestos" del sector, como Accolade, Spectrum Holobyte, Absolute, etc. estaba en esta ocasión acaparado por los dos gigantes, **Sega y Nintendo.** Y eso tiene una explicación. La estrategia competitiva de las dos multinacionales consiste en los últimos tiempos en ignorar olímpicamente al adversario, y pretender por tanto ocupar el máximo espacio posible en las ferias. Seguramente, esto no sentó muy bien a las otras compañías que normalmente luchan a brazo partido por arremolinarse en los metros cuadrados disponibles.

Tampoco se puede decir que esto nos haya facilitado la labor, al tener que rebuscar entre los stands que aparecían a primera vista esas novedades que en un principio no resultan muy prometedoras, pero luego dan la campanada... Pero no os preocupéis, que para eso estamos nosotros, incansables jugones donde los haya, para ofreceros todo ese aluvión de novedades que os tendrán horas y horas pegados a vuestra consola.



Un nuevo género, el rol, nos invita a explorar Capcom con su King of Dragons para Super NIntendo.

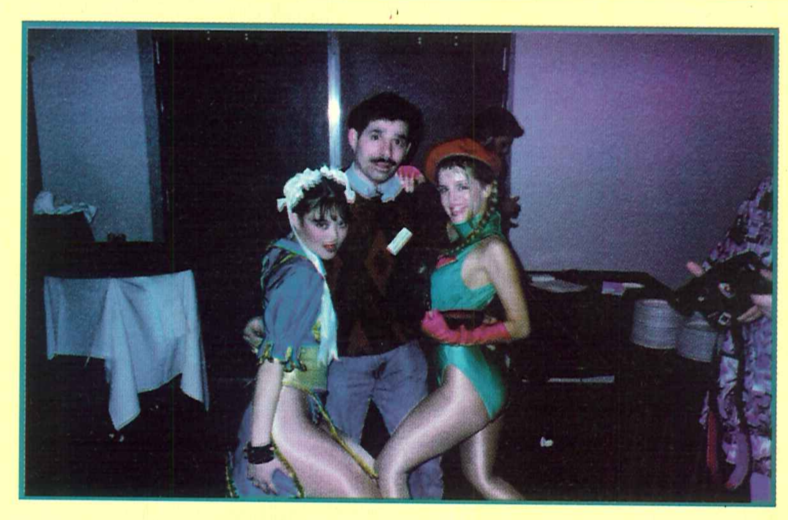


He aquí otra escena de la nueva producción "mágica"de Capcom para Super Nintendo. Bonita, ¿verdad?

Las chicas son guerreras

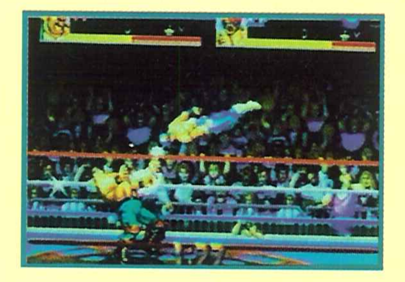
Vaya si lo son. Si no, echad un vistazo a esas despampanantes luchadoras al más puro estilo Street Fighter que acompañan estas líneas, y que nos dieron la bienvenida al stand de esa caja de sorpresas que se llama **Capcom.** Esta compañía está concentrada en el próximo lanzamiento de un sinfín de versiones del mítico Mega Man. El héroe de metal volverá pronto a Super Nintendo en «**Mega Man X**», donde ¡oh, sorpresa! tendrá que verse las caras con un hatajo de canallas y ¡oh, sorpresa otra vez! tendrá un arsenal de armas y poderes ocultos a su disposición. Pero ¿qué importa la originalidad

EMPIECE EL ESPECTÁCULO!



Así de ligón se nos puso nuestro corresponsal en Estados Unidos, Marshal M. Rosenthal, con esas despampanantes "chicas-reclamo" del Street Fighter.





cuando de Mega Man se trata?

Además, para que os hagáis una idea de la auténtica "megaman-manía" que se nos avecina, os diremos que se prepara en Estados Unidos la emisión de una serie televisiva de dibujos animados protagonizada por este simpático androide. También producida por Capcom, pero comercializada bajo el sello Nintendo, aparecerá en N.E.S. «**Mega Man 6**».

Pero no sólo de Mega Man y de Street Fighter vive Capcom. También nos va a obsequiar con cartuchos como «**King of the Dragons**», un juego de rol inspirado en el bombazo salonero del mismo título. Un grupo de intrépidos aventureros tendrá que enfrentarse a los malvados poderes del dragón rojo y restablecer la paz en el mundo. Para ello, podréis elegir entre cinco héroes diferentes y usar tanto armas como hechizos. Si vuestro espíritu consolero os pide más marcha, dadle una buena dosis de «**Slam Masters**», un espectacular cartucho para Super Nintendo donde se combina el humor con una lucha furibunda en el cuadrilátero. En este juego de lucha americana, podréis disfrutar de las emociones **del modo "Battle Royal"**, una batalla campal de todos contra todos, aderezada con unos efectos sonoros realmente espeluznantes.



Mega Man se nos ha hecho futbolero con Mega Man's Soccer para Super Nintendo. Será por aquello del Mundial USA...



Lucha a brazo partido bajo el tablero en NBA Showdown para Mega Drive, una nueva joya de EA Sports.





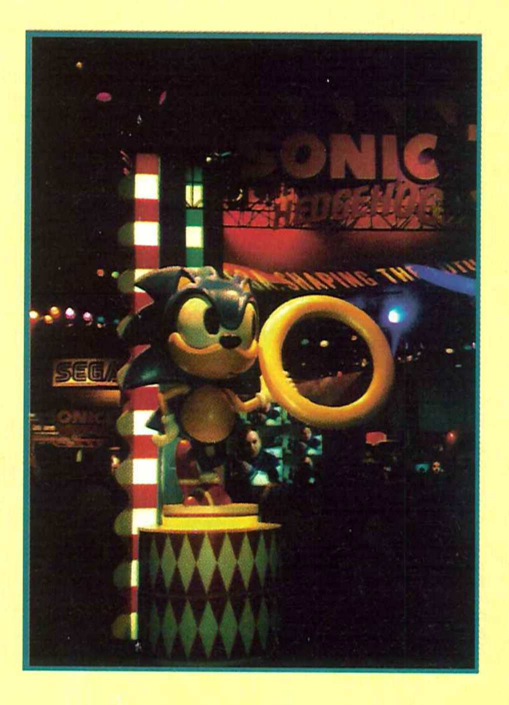


Aquí podemos disfrutar de tres pantallas de otros tantos juegazos: Rise of the Robots (SNES), Tomcat Alley (Mega CD) y Speed Racer (SNES).

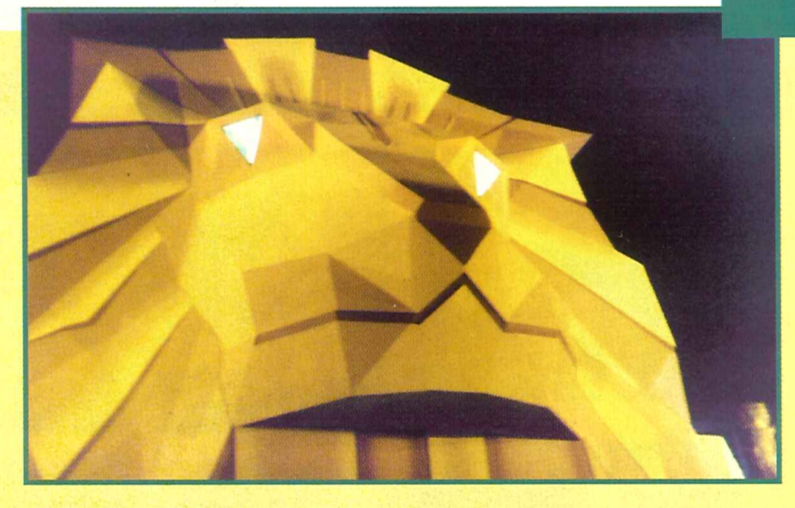
El último rugido

Oh! ¿Qué ven nuestros ojos? Una "manada" de chicas disfrazadas de leopardo nos da la bienvenida al stand de... **Atari**. ¿Por qué esas vestimentas? Porque estamos presenciando la puesta de largo de la consola de 64 bits más económica que se ofrece actualmente en el mercado norteamericano: **la Jaguar**. A un precio de 249 dólares (unas 30.000 pesetas), ¿se puede pedir algo más que esas maravillas de la técnica que nos ofrecen compañías como Accolade, Euro-Soft, Maxis, Ubi Soft, Virgin, Activision, etc.? Una auténtica pasada, amigos, que esperamos que traspase muy pronto nuestras fronteras.

Tampoco podíamos pasar por alto en este resumen la participación de empresas como Sony, es decir, **Sony-Psygnosis,** ese matrimonio de conveniencia que ya dio como fruto «Wiz N Liz» para Mega Drive. El buque insignia de la multinacional japonesa se llama ahora «**Ground Zero Texas**», y llega al Mega CD cargado de espectacularidad,











Debajo de estas líneas, podemos ir abriendo boca con dos grandes novedades del planeta Sega: a la izquierda, Battle Fantasy (Mega CD), y a la derecha, Mutant League Hockey para Mega Drive. ¡Alucina, vecina!

tiros y calidad por los cuatro costados.

Por su parte, **Absolute** exhibió a bombo y platillo «**Rise of the Robots**», un trepidante cartucho cibernético en el que unos bestiajos de metal tendrán que abrirse camino a través de unos escenarios plagados de trampas explosivas y enemigos con muy mala uva. Esta misma compañía deleitará a los usuarios de Mega CD con un "pacífico" regreso al Golfo de la mano de «**Super Battle Tank 2**». A bordo de un tanque Abrams 1, repetiréis las "hazañas" bélicas de las tropas del general Schwarzkopf. Desde allí remontaréis el vuelo con «**Turn and Burn: No-Fly Zone**» en Super Nintendo, esta vez a los mandos de un caza F-14 Tomcat. Y si buscáis lucha y diversión a partes iguales, os convendrá echar un vistazo a «**Battle Fantasy**» para Mega CD.

Accolade calienta motores en Super Nintendo con «**Speed Racer**», una alocada carrera basada en la serie de dibujos de Meteoro. Pero la gran noticia de esta compañía es la vuelta de «**Bubsy the Bobcat**» a nuestras pantallas, con una misión algo más desinteresada que en su primera aventura. Esta vez tendrá que desbaratar los planes del bufón que intenta poner patas arriba la historia de la humanidad...

Por supuesto, tampoco podemos olvidarnos de **Electronic Arts**, compañía grande donde las haya, con su interminable serie de cartuchos dedicados al mundo del deporte, a cuál más espectacular, como «**NBA Showdown**», u original, como «**Mutant Hockey**».

En esta nueva edición de la feria más importante del videojuego, se ha podido observar más que nunca el predominio de Sega y Nintendo sobre el resto de las compañías.







Gigantes del juego

Y entramos por fin en el terreno de las dos grandes. **Sega** sigue haciendo gala del «**Virtua Racing**» y de sus gafas de realidad virtual allá adonde va. Si además nos enseña novedades tan fabulosas como «**Sonic the Hedgehog 3**» y «**Star Trek / The Next Generation**», ambas para Mega Drive, no tenemos más remedio que quitarnos el sombrero.



¡Paso al futuro, que venimos dando fuerte! Eso al menos es lo que piensan los directivos de Sega sobre la nueva portátil que van a sacar al mercado. Se llama CDX y reproduce todos los juegos de Mega Drive y Mega CD.

YOUNG MERLIN

LA HISTORIA DEL HECHICERO DE CAMELOT, EN SU ÉPOCA ADOLESCENTE, MUCHO ANTES DE QUE SE ENCONTRASE CON EL REY ARTURO.



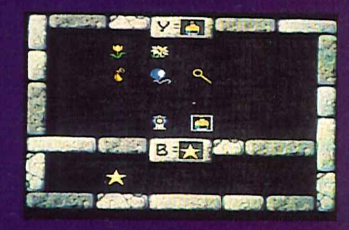
Gráficos de gran calidad y colorido.



Más de 10 mundos a explorar.



4 Mega bits de diálogos digitalizados y melodías originales.



Más de 30 objetos y armas para recoger y usar.

Para la consola SUPER NINTENDO.

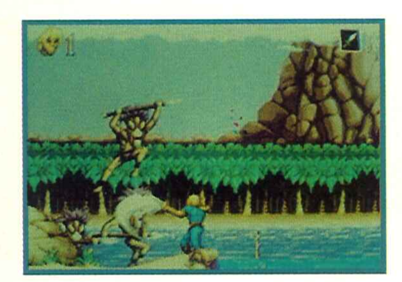


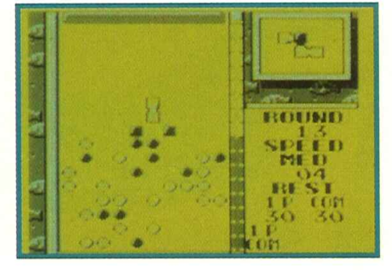




©1994 Westwood Studios. (P) Virgin Interactive (Europe) Entertainment, Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd. Todos los derechos reservados.











También los usuarios de Game Gear tendrán su ración de jugabilidad con «**X-Men**» y «**Aladdin**». Y, por supuesto, el Mega CD se verá enriquecido con novedades como «**Tomcat Alley**», el primer simulador de combate aéreo que incluirá imágenes reales en vuelo y contará con el apoyo tecnológico del sistema TruVideo. En el capítulo de nuevos formatos, hay que destacar todo un bombazo: la **nueva consola CDX**, que promete ser el último grito en lo que a tecnología portátil se refiere. Nada menos que una Mega Drive y un Mega CD de bolsillo.

Nintendo no se va a quedar atrás y prepara el lanzamiento del ansiado **Project Reality** a marchas forzadas. La duda continúa: ¿será un soporte de cartucho o de CD-Rom? Hay opiniones para todos los gustos, pero nosotros nos inclinamos a creer que, debido al precio máximo de 250 dólares (unas 30.000 pesetas) , más bien va a ser un soporte de cartucho, pero ¿quién sabe? Se admiten apuestas.

Por otra parte, los fanáticos del béisbol tendrán su recompensa con «**Ken Griffey Jr. Presents: Major League Baseball**» de Super Nintendo, con unas animaciones espectaculares y una acción al más puro estilo arcade. Y en cuanto a la Game Boy, debemos destacar dos cartuchos: «**Tetris 2**» y «**Kirby's T-Shot**». En este último usaremos al rechoncho de Nintendo como pelota en un divertido campo de golf.

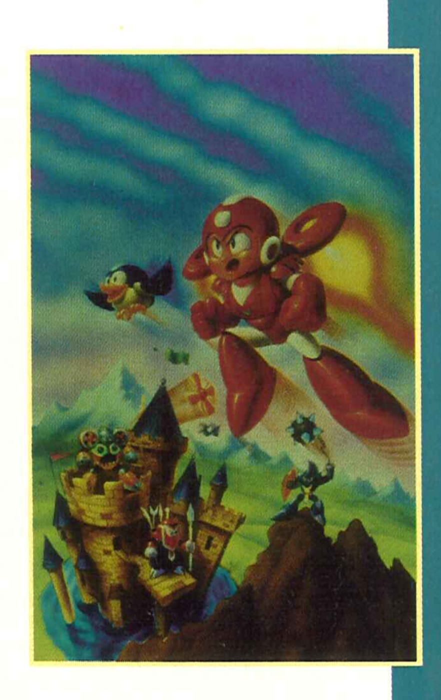
Más noticias frescas: el lanzamiento de la segunda generación del **chip Super FX,** que tendrá su primer exponente en «**Stunt Racer FX**». En este juegazo, los coches no sólo se mueven más deprisa, sino que presentan un aspecto mucho más real.



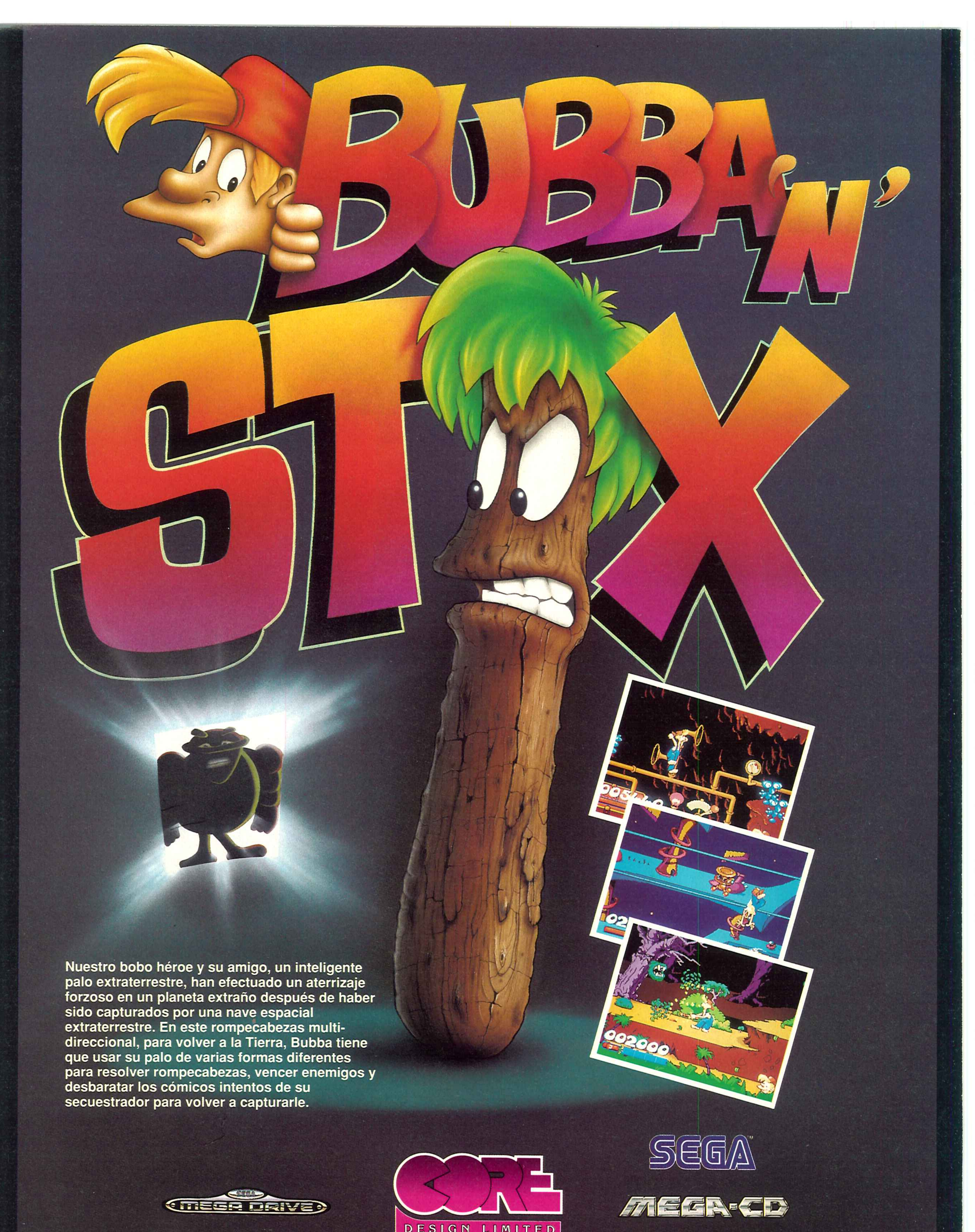


Y esto es sólo un aperitivo de lo que os ofreceremos el próximo mes en estas mismas páginas. Nosotros, en vuestro lugar, ya iríamos reservando en el quiosco el número de marzo de Hobby Consolas...

Marshal M. Rosenthal / José Carlos Romero



Supersónico y divertidísimo, como siempre, llega de nuevo nuestro amigo Mega Man a Super Nintendo y N.E.S.


BUBBA 'N' STIX
Nuestro bobo héroe y su amigo, un inteligente palo extraterrestre, han efectuado un aterrizaje forzoso en un planeta extraño después de haber sido capturados por una nave espacial extraterrestre. En este rompecabezas multi-direccional, para volver a la Tierra, Bubba tiene que usar su palo de varias formas diferentes para resolver rompecabezas, vencer enemigos y desbaratar los cómicos intentos de su secuestrador para volver a capturarle.
SEGA
MEGA DRIVE
CORE
DESIGN LIMITED
MEGA-CD
Core Design Ltd, Tradewinds House, 69-71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Tel: (0332) 297797 Fax: (0332) 381511
Bubba 'N' Stix © Core Design Ltd. All rights reserved. SEGA™, MEGA DRIVE™ and SEGA MEGA-CD™ are all registered trademarks of Sega Enterprises Ltd.

DRAGON BALL Z 2

BIG IN



Cuando apenas ha pasado un año de la aparición de «Dragon Ball Z» 16 megas, ya está disponible en Japón la segunda

DRAGON BALL Z

Efectivamente. El pasado 17 de diciembre se ponía a la venta en las tiendas niponas, la segunda parte del cartucho que rompió moldes allá por el mes de marzo del año pasado. Los personajes de Akira Toriyama vuelven a las pantallas de videojuegos, basándose esta vez en la segunda parte de la serie televisiva que, por cierto, ha comenzado ha emitirse recientemente en nuestro país.

El nuevo programa sigue las mismas pautas que la versión de 16 megas: un torneo de lucha one-on-one, en el que los participantes son los protagonistas de la celebrada serie. Todas las peculiares características de aquel cartucho han sido recuperadas para esta segunda entrega: la misma calidad gráfica (incluida la split screen), los modos de juego, la ejecución de los golpes especiales y las poderosas magias vuelven a estar presentes en esta ocasión. Sin embargo, se han retocado ciertos aspectos, y se ha incluido alguna que otra novedad, para demostrar que en aquellos lares también saben hacer segundas partes buenas.

De momento, no están todos los luchadores del anterior torneo. Ahora, el protagonismo ha pasado a manos de Son Gohan, Trunks, Piccolo, Vegeta, Perfect Cell, y a tres nuevos personajes que pronto conoceréis en la serie de televisión.

JAPAN

parte del espectacular programa, gracias a Bandai. Y de regalo, tres bombazos: «Fatal Fury 2», «Secret of Mana» y «R. Bowe Boxing».

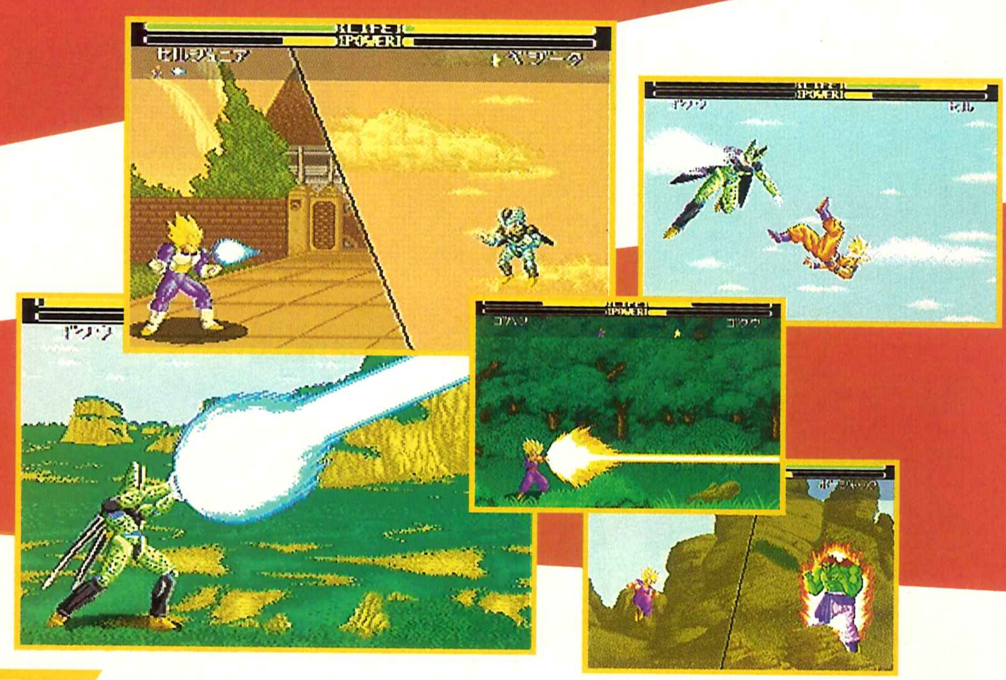
2

También hay algunos invitados de excepción como Krilin y el propio Son Goku. Pero son los ocho primeros los que se embarcan en los tres modos de juego ya conocidos: Modo Historia, Modo Versus y el Super Torneo Dragon Ball Z en el que pueden participar hasta ocho jugadores.
El Modo Historia ha sufrido cambios considerables. Ahora los personajes intercambian largas, larguísimas parrafadas antes de entablar un combate. En este modo tan sólo podemos elegir entre Son Gohan, Piccolo, Trunks y Vegeta. Se podrán tomar decisiones a lo largo del desarrollo de la historia e incluso presenciaremos combates en los que no participa nuestro luchador. Sin duda, se ha querido ofrecer cierto toque argumental a este modo de juego. En cuanto a los detalles del propio juego, podemos contar hasta 18 escenarios (aunque algunos son variaciones de los originales), la ejecución de las súper magias es más fácil y a la vez más espectacular (se puede ver cómo el luchador concentra el poder cósmico) y los "cuadraditos" que actuaban a modo de radar han sido sustituidos por unos diminutos iconos con forma humana.
Es posible que Bandai traiga el juego a España a finales de abril.

Split Screen



Como veis, los cuadraditos de la primera parte han sido sustituidos por unos iconos con forma humana que realizan los mismos movimientos que los personajes.

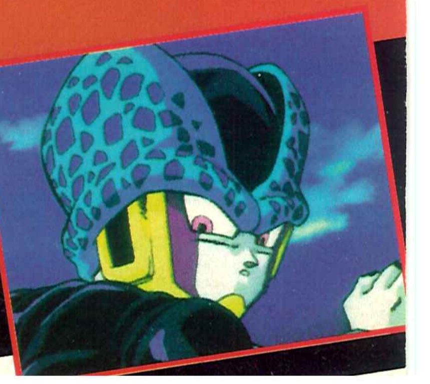


Torneo





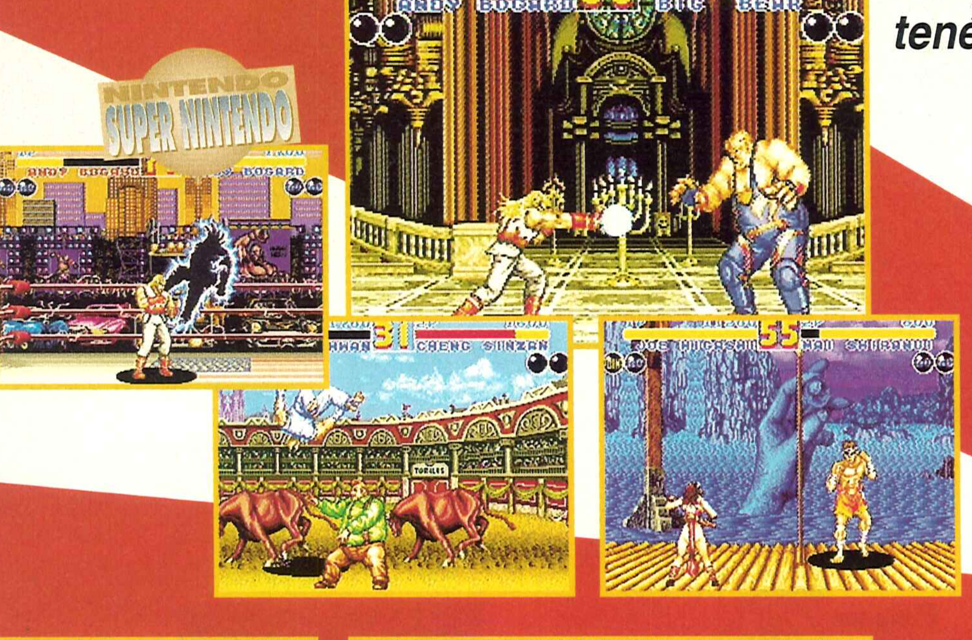




Fatal Fury 2

BIG IN

En Japón tienen bastante claro eso de que en la variedad está el gusto. Para corroborarlo, no tenéis más que echar un vistazo







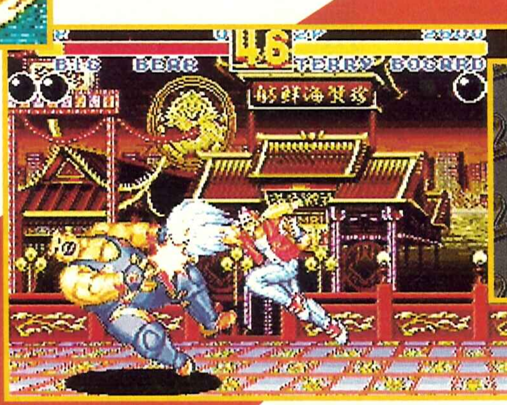




Fatal Fury 2

En Japón están de enhorabuena. El mejor juego de lucha de SNK (hasta la llegada del «Fatal Fury Special») ha sido convertido para Super Nintendo, y ya está a la venta en aquellas tierras. De nuevo, Takara ha sido la encargada de realizar la conversión de un juego de Neo Geo. Y todos estábamos expectantes por ver los resultados, después del fracaso de «Fatal Fury» y la discreta conversión de «Art of Fighting». Sin embargo, esta vez las cosas han cambiado. Takara nos ha sorprendido con un súper-cartucho de 20 megas, que se acerca a las cotas del programa de SNK. «Fatal Fury 2» es la culminación de un trabajo perfectamente realizado, en el que se han cuidado algunos detalles imprescindibles para poder llevar un juego a lo más alto. La calidad gráfica es sobresaliente: se ha recogido la belleza de todos los escenarios, los luchadores se mueven como los ángeles y existe el alucinante doble plano de profundidad. El aspecto sonoro en general es, cuando menos, decente, y el control de todos los luchadores no ofrece ningún tipo de problemas, por lo que la jugabilidad está asegurada. Además, se han introducido tres modos de juego (incluido el modo torneo), ocho niveles de dificultad, y la posibilidad de elegir cualquier escenario (finales incluidos) en el modo versus.







JAPAN

Doble Switch

a estos tres juegos: «Fatal Fury 2», un arcade de lucha, «Doble Switch», una aventura gráfica, y «Secret of Mana», un juego de rol.



Doble Switch

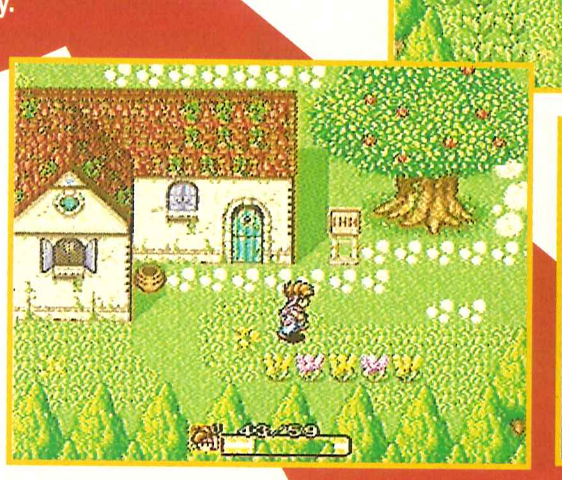
De la mano de Digital Pictures («Ground Zero Texas»), llega hasta el Mega CD una nueva aventura interactiva muy similar a «Night Trap», que ha sido realizada por los mismos creadores. En esta ocasión, nos encontramos con una base de operaciones, diferentes cámaras, y unas cuantas trampas con las que impedir el asalto a un gran edificio de estilo egipcio. Multitud de personajes y situaciones, siempre en imágenes reales, completan la concepción de un juego cuyo estilo parece haberse convertido en una verdadera "marca de la casa".

Secret of Mana

Los juegos de rol siguen siendo los reyes en el mercado japonés. «Secret of Mana» es el nombre que recibirá en Europa esta maravilla de 16 megas, que allá en Japón se conoce como «Holy Sword Legend 2» o «Seiken Densetsu». Se trata de una aventura de una calidad técnica sublime (en la que pueden participar hasta tres jugadores simultáneos), realizada por los mismos creadores de «Final Fantasy», del que aquí sólo pudimos deleitarnos con el «Mystic Quest» de Game Boy.

Secret of Mana

NINTENDO SUPER NINTENDO









¡Vaya bombazo, amigos! El arcade de lucha más polémico de todos los tiempos ya tiene una segunda parte, mucho más espectacular que la primera. Además, este mes os cuento lo último sobre la Saturn, y de regalo las dos novedades más recientes para el hardware del entretenimiento

LLEGA MORTAL KOMBAT II

Doce luchadores para elegir (con 7 nuevos guerreros), varios "fatalities" por personaje, 5 jefes escondidos (dos de ellos controlables)... Éstos son algunos argumentos de la tarjeta de presentación de «**Mortal Kombat II**». Como veis, no ha habido ningún tipo de remilgos a la hora de realizar esta segunda parte. Todos los aspectos del juego han sido mejorados: la calidad gráfica con **mejores digitalizaciones**, la introducción del espectacular **sonido DCS** y, como ya os he dicho, todas las novedades del propio desarrollo del juego, que casi doblan en cantidad y calidad a las posibilidades de la primera parte.

Bally Midway han sido nuevamente los encargados de realizar este programa, y aparte de haber completado un trabajo sublime, se han encargado de incluir unas cuantas sorpresas. Por ejemplo, el escurridizo **Reptile** es ahora uno de los personajes a elegir, y las últimas fases revelarán algunos secretos de este nuevo torneo. Eso sí, para la gente con más prejuicios, hay que decir que **las escenas violentas** se suceden a lo largo del juego. Algunos **movimientos finales** son realmente impactantes, y ya veremos qué repercusión tiene en los salones recreativos norteamericanos, donde acaba de aparecer hace pocas fechas. En cuanto a la conversión para cartucho, es prácticamente seguro que **será Acclaim** (por algo tiene todos los derechos para las conversiones de Midway) la encargada de llevar el juego hasta los hogares.

Estoy deseando ver cómo resuelve en esta ocasión el

Esta segunda parte del Mortal Kombat es muy superior a la primera en cuanto al sonido y a la digitalización de las imágenes, tiene siete luchadores más a elegir... y posee el mismo grado de "acción"





La calidad gráfica de este Mortal Kombat II está fuera de toda duda. Las digitalizaciones, los detalles de los escenarios y los movimientos de los personajes han sido cuidados con sumo detalle.





problema de la “sangre”. ¿Se incluirá un “modo sangriento” con un código indescifrable? ¿Se venderán dos juegos por separado? Veremos qué sorpresita nos espera en esta nueva versión.

¡Ah!, no os he hablado de fechas porque es realmente complicado adivinar su llegada a España en recreativa, y mucho menos para consola. Tal vez se lo podáis regalar a vuestros nietos (¿?).

Saturn: ¿32 o 64 bits?

Parece ser que en Sega of Japan no les parece suficiente un procesador de 32 bits para su nueva maquina. El caso es que cuando llevan el 50% del futuro soporte realizado, han decidido incluir nuevos elementos. Se trata de un **chip de 64 bits para procesar la información de vídeo.** Esta noticia causó una gran confusión en la prensa japonesa, pues se empezó a llamar al soporte “Saturn 64-bit”, lo cual en absoluto era cierto. Finalmente, Sega of Japan decidió aclarar el asunto. Según ellos, la Saturn será un sistema “multi-procesador”, que constará de un procesador principal **RISC de 32 bits** (el utilizado inicialmente), **y un vídeo-procesador de 64 bits** que servirá como apoyo para trabajar directamente con las imágenes de video. Es decir, un cóctel de lujo.

También circulan otros rumores por la prensa japonesa. Hay quien dice que este soporte, debido a sus enormes posibilidades, sólo podrá trabajar con CD's, puesto que el coste de producción de cartuchos de alta memoria es enorme (como en la Neo Geo). Sin embargo, otras fuentes hablan incluso del precio del sistema sólo para cartuchos (unos 275 $) y una segunda cifra ya con el CD incorporado (475 $). Si os digo la verdad, lo más fiable es evitar elucubraciones y esperar a que la realización del sistema se halle más avanzada. De todos modos, os tendré al corriente.



Sony entra en juego

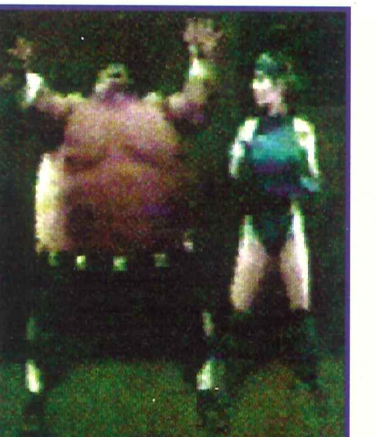
La multinacional Sony y su subsidiaria Sony Music Entertainment han creado una nueva compañía llamada **“Sony Computer Entertainment”** con el fin de introducirse definitivamente en el mundo del hardware. Y como siempre que esta gente empieza con algo, han comenzado a lo grande, anunciando la creación de un nuevo sistema para finales del 94. En principio, parece que este soporte, aún sin nombre, constará de un procesador RISC de 32 bits y será con toda seguridad **en formato CD**. Según la propia Sony, este sistema será capaz de procesar **500 millones de instrucciones por segundo** (cinco veces más que el Project Reality) e irá mas allá que los nuevos sistemas de 64 bits (sic).

Durante una reciente demostración, consiguieron colocar 1.000 esferas en pantalla y hacerlas rotar simultáneamente, además de realizar diferentes efectos de mapeado. Sony está dispuesta a ganar la vieja batalla que



Los "fatalities" o movimientos finales son mucho más violentos que en la primera parte. Además, cada luchador cuenta con al menos dos "fatalities" para elegir.







Un perfecto ejemplo de las maravillas que se han realizado en este programa. En este movimiento final, podemos ver cómo la luchadora hincha a su contrincante como si fuera un balón de playa.Como se puede apreciar, el efecto visual es tan real y macabro que pone los pelos de punta. Así de fuerte es Mortal Kombat II.



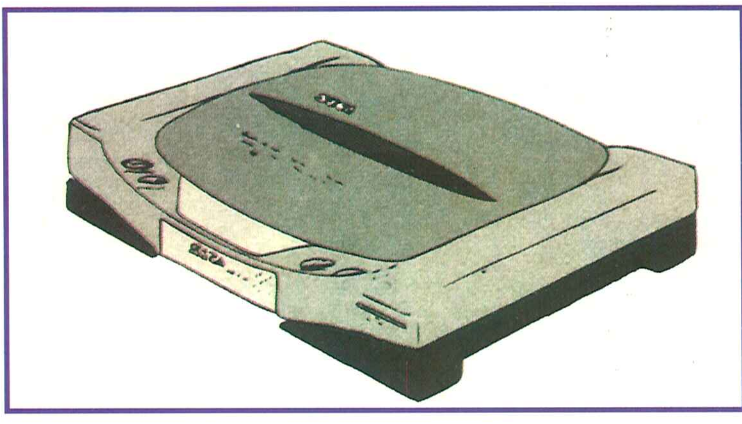
La nueva tarjeta "Atcade Card" para la Turbo Duo será compatible con la antigua Super CD Card. Entre las dos, pueden conseguir que la memoria del soporte alcance unos 18 megas.



hace años perdió frente a Panasonic en la comercialización del vídeo (¿recordáis la guerra BETA-VHS?), y para ello se ha segurado la colaboración de varias compañías que ya han creado juegos para 3DO. La cosa cada vez se pone más interesante en el mundo del harware.

Y voy a terminar con una agradable noticia. **En Nec** han decidido dar un empujón a la **Turbo Duo** (PC Engine en Japón) y han creado para ella una nueva tarjeta llamada **"Arcade Card"**. Esta tarjeta ampliará la memoria del CD-ROM en 16 megas, algo así como 8 sistemas Duo trabajando a la vez. Esto significa que ahora la Duo podrá cargar **18 megas** en su memoria al mismo tiempo. Ya se sabe el nombre de los primeros juegos que podrán ser utilizados con esta nueva tarjeta: **«Fatal Fury 2»**, **«Art of Fighting»**, **«World Heroes 2»**, **«Fatal Fury Special»**, etc. Solo espero que el precio no sea prohibitivo.

Nada más amigos. Si queréis ser los primeros en conocer las novedades de este mundillo, ya sabéis donde estoy. Un cordial saludo.



Éste es el boceto que circula por el mundo del más que probable aspecto de la Saturn. Según sus creadores, ahora se trata de un sistema multi procesador, con un procesador central de 32 bits y un procesador de vídeo de 64 bits, sólo para las imágenes.

EL BUZÓN DE LOS GAME MASTERS

Estoy abrumado por el número de cartas que recibo últimamente. Me parece estupenda vuestra iniciativa, pues aunque parezca lo contrario, no me como a nadie (al menos de momento).

En primer lugar, quiero agradecer a don Fernando Herrera de las "horas" su esfuerzo y dedicación para enviarme las fotocopias de Shonen Jump. Creo que en la sección Big in Japan tienes una completa información sobre el **«Dragon Ball Z 2»**. De nada.

Efectivamente, tu Mega CD tiene 3 funciones principales, Alex Veiga: **CD-ROM** (para los juegos), **Audio CD** (para la música) y **CD+G** (para gráficos CD). Este último consiste en unos determinados compactos que reproducen imágenes estáticas en una pantalla, cual si fueran fotografías. Hace tiempo algunos Cd's musicales llevaban de "regalo" estos compactos, pero no tuvieron mucho éxito. Es posible que puedas encontrarlos en tiendas especializadas.

Estimado Alvaro "Bakero", es muy triste lo que ha sucedido con **la Turbo Grafx en España**. Los distribuidores la han dejado de lado, y por miedo a la crisis (según sus propias palabras), no se han atrevido a traer juegos a nuestro país, que los hay, y muy buenos, en Japón. Por esa razón, es tan difícil encontrarlos en tiendas, revistas españolas, etc.

Aunque no es de mi competencia, despistado José Angel "Pardillo" Pérez, voy a decirte tres **juegos de lucha** totalmente aconsejables para tu Super Nes (exceptuando el SF II), y que ya están a la venta en España: «T.M.N.T. Tournament Fighters», «Mortal Kombat» y «Dragon Ball Z». Un saludo también para ti.

Totalmente de acuerdo, Ivan Sanllorente "Makarrón". Estoy en contra de cualquier publicidad **que haga alusiones despectivas hacia la competencia,** ya sea en las grandes compañías de juegos o en las revistas especializadas. Mi opinión es que las campañas deben ir orientadas a fomentar la calidad propia, y no a criticar los SUPUESTOS defectos de los demás. Pero bueno, allá cada uno con su conciencia.

Encantado de satisfacer tu curiosidad, " Vicky" Hernández Fernández. La segunda generación de **juegos con el chip Super Fx de Nintendo** está a punto de ver la luz. El segundo juego, «FX Trax» (que por razones desconocidas va a cambiar su nombre por «Trick Trax») estará a la venta en USA en febrero. El tercer juego es muy probable que sea el «Star Fox 2», y hay quien dice que no tardará en estar acabado. Un cordial abrazo.

Claro que van a salir **juegos de lucha para Mega CD**, impaciente Carlos Brihuega "Alonzo". Anota esta lista: «Fatal Fury Special», «Samurai Showdown» y la conversión de un juego de 200 megas que esta por llegar. ¿Te parece poco?

Ya está bien por este mes. Si seguís haciendo preguntas interesantes, yo os seguiré respondiendo con gusto (más que nada, porque de lo contrario, me quedo sin sueldo). Espero pacientemente vuestras cartas en....

Game Masters Hobby Press C/ de los Ciruelos Nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).



Ya nos conoces. Como de costumbre, en los mejores videoclubs, grandes superficies, tiendas de cómics y de videojuegos.

UROTSUKIDOJI II

Más allá de la imaginación, allá donde el horror y la lujuria no encuentran límite, se halla "LA MATRIZ DEL DEMONIO".

Disponible a partir del

23 de febrero

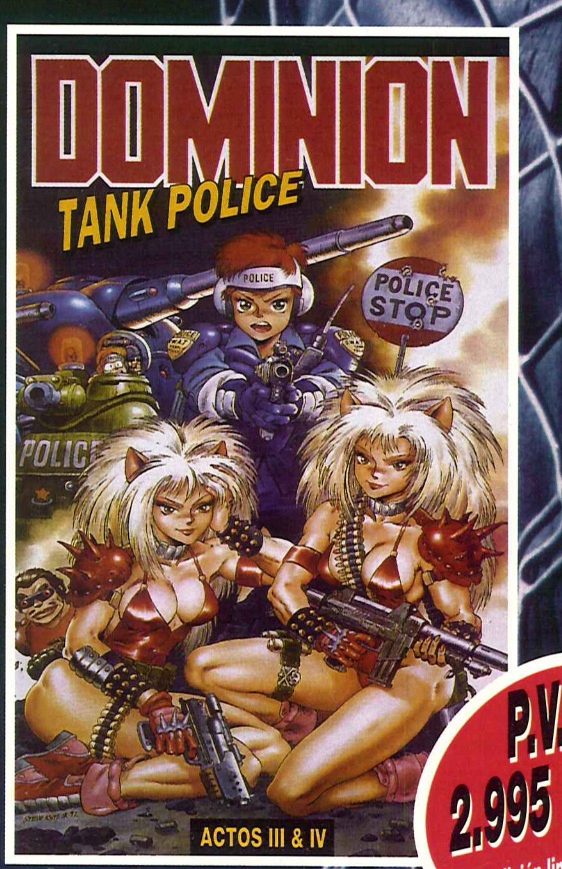
DOMINION TANK POLICE

Actos III & IV

Descubre ahora los secretos de BUAKU y de las sexy-hermanas felinas.
La revelación!!!

Disponible a partir del

9 de febrero



URODSUKIDŌJI II
La matriz del demonio

P.V.P.
2.995 .-pts.
Edición limitada

Aterriza ahora en el siglo 21

Continúa tu colección de videos MANGA:



El Puño de la Estrella del Norte

Dominion Tank Police Actos I y II

Venus Wars

Urotsukidoji

Doomed Megalopolis

3X3 Ojos

MANGA FILMS S. L. Amigó, 17, bajos - 08021 Barcelona - Tel. (93) 200 49 11 - Fax (93) 200 43 21

LOTERÍA

¡Guarda tu billete de Lotería Consolera. Recuerda que el sorteo será el próximo mes!



HOBBY CONSOLAS Nº 1
Una imagen para la historia. La portada del Nº1 de la primera revista de consolas publicada en España. Los historiadores le otorgan una antigüedad de más de dos años, pero parece que fue ayer cuando fue descubierta en un kiosco...

Este es tu número de la suerte:

HOBBY CONSOLAS

El Director:

LOTERÍA CONSOLERA

Billete válido para el sorteo que se realizará el día 4 de Marzo de 1994

1º PREMIO

5 ALUCINANTES TELEVISORES SONY DE 14"

Bueno. Vale. Ya tienes tu nueva y flamante consola. Pero... ¿te has parado a pensar dónde vas a conectarla? Sabes que tus padres están todo el día frente a la "caja tonta" de 29 pulgadas y la abuela ha monopolizado la portátil para ver "realiti chows" 24 horas al día. ¡Lo tienes. claro! Esperamos que te toque uno de estos 5 magníficos SONY.

2º PREMIO

20 ATÓMICOS COCHES DE RADIO CONTROL TYCO

"No todo en la vida es jugar con la consola". Esto es lo que debes decirle a tu hermano pequeño cuando te insista pidiéndote que le dejes jugar al Street Fighter II. Después le dices que, como eres muy bueno, vas a prestarle un rato el cochazo que te ha tocado en Hobby Consolas y... ¡ya tienes la consola para ti solito!



CONSOLERA

3º PREMIO
20 LOTES DE 4 PELÍCULAS DE VIDEO

Ya sabes que muchos de tus héroes consoleros son auténticamente "de película". Pues para que les conozcas mejor y luego puedas aplicar tus conocimientos al juego, aquí tienes estos geniales videos.

4º PREMIO
100 WALKMAN

Te ofrecemos la excusa perfecta para "hacerte el sordo" cuando estés en lo más interesante de un juego y te llamen para cenar. Colócate los auriculares y cuando venga tu madre desesperada, ya sabes: *"Es que no te oía"* (No es necesario que pongas ninguna cassette dentro).

5º PREMIO
150 CAMISETAS

Sin duda el premio de más valor de cuantos sorteamos: una auténtica camiseta de Hobby Consolas. ¡Que pasada! Si te toca una comprobarás cómo automáticamente te conviertes en un chico/a más alto, más guapo, más simpático y más ligón. ¡Suerte!

¡Ah, se nos olvidaba! Las bases de este concurso son las siguientes:

1º. Con el número 28 de la revista HOBBY CONSOLAS (Febrero de 1994) se regala un billete de Lotería Consolera.

2º. Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que conserven dicho billete. A todos los efectos, se consideran documentos al portador.

3º. El sorteo se celebrará ante notario en Madrid, el día 4 de Marzo de 1.994.

4º. El orden de extracción de los números determinará los premios:

- Los CINCO primeros números serán premiados cada uno, con un televisor en color SONY de 14" (modelo M-1400).
- Los siguientes DIEZ números serán premiados, cada uno, con un modelo de radio control TYCO (modelo Turbo Scorcher 6X6).
- Los siguientes DIEZ números serán premiados, cada uno, con un modelo de radio control TYCO (modelo Turbo Hi-Jacket).
- Los próximos VEINTE números obtendrán, cada uno, un pack de 4 películas de vídeo de Columbia Tristar Home Video (La Familia Addams, Drácula, Robocop 2, y Soldado Universal).
- Los siguentes CIEN números serán premiados, cada uno, con un walkman de Hobby Consolas.
- Los próximos CIENTO CINCUENTA números obtendrán, cada uno, una camiseta de Hobby Consolas.

Ninguno de los DOSCIENTOS NOVENTA Y CINCO premios serán canjeables por dinero.

5º. Los números premiados en este sorteo, así como la mecánica para el envío de los premios, se publicarán en el próximo número de Hobby Consolas (Abril de 1994)

6º. El ámbito territorial de esta promoción es nacional y del 25 de Enero al 4 de Marzo de 1.994.

7º. El derecho al cobro de los premios caduca a los 3 meses de la publicación de la lista de ganadores, es decir, el 25 de Junio de 1994.

8º. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

9º. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por HOBBY PRESS SA y el Notario que dará fe de dicho sorteo.



Número Mágico: El 3

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: SEGA
- FECHA DE LANZAMIENTO: MARZO

Más Sonic que nunca, más jugable que nunca y más lleno de sorpresas que nunca. Es la estrella de Sega, uno de los personajes carismáticos de los videojuegos y el que más guerra va a dar este año. Su nombre es Sonic 3 y no necesita más presentaciones. Lo mejor que podemos decir es, simplemente, ¡TRES VECES GENIAL!

Cuando en el 91 vimos la primera prueba de la nueva mascota de Sega, ya nos dio en la nariz que el rapidísimo puercoespín azul iba a traer cola. No hacía falta ser un vidente para apostar fuerte por un cartucho que estaba teñido de calidad por los cuatro costados. Los preciosistas gráficos, la increíble velocidad del scroll y la brillantez de su desarrollo ya presagiaban un futuro rutilante al pícaro Sonic. Y con la misma rapidez, su fama creció tanto que se ganó a pulso el trono que tenía asegurado de nacimiento.

En menos de un año y sin dar tiempo a que se enfriaran los ánimos, Sonic reapareció en Mega Drive. Y lo hizo empequeñeciendo su anterior aventura, gracias a un juego deslumbrante y detallista que sorprendió hasta a sus más fervientes admiradores. Se añadió un nuevo personaje, el simpático Tails, apareció una vibrante fase de bonus y se incluyó la opción de dos jugadores simultáneos con el revolucionario sistema "split-screen".

Sin miedo a estrujar su gallina de los huevos de oro, Sega continuó consolidando la vitola de líder de su emblemática mascota. En el 93 nos deleitó con «Sonic Chaos» para Master, «Sonic CD» y el innovador «Sonic Spinball». Introdujeron más personajes, como la dulce Amy o el malvado Metal Sonic (arma secreta del insistente Dr Robotnik), y se empezaron a vislumbrar cambios en la mecánica y el desarrollo de los juegos. Cambios que presagiaban un bombazo para cuando tuvieran a bien regalarnos con la tercera aventura de la estrella.

Y haciendo cuentas y viendo el ritmo de lanzamientos, el 94 era el "año". Pero... ¡tan pronto! Pues sí, tan pronto que marzo se ha convertido en el mes mágico, digno de un juego mágico: «Sonic 3». Os podríamos contar muchas cosas, pero vamos a limitarnos a poneros los dientes largos dándoos unas pistas del que será uno de vuestros cartuchos preferidos. Ahí van.

Tails, después de su ausencia en CD, vuelve a la carga con más atribuciones que en su primera aparición. Lejos de ser un molesto acompañante, se convierte en un aliado de excepción frente a las maquinaciones de Rastafari, un nuevo enemigo de los de púas tomar.

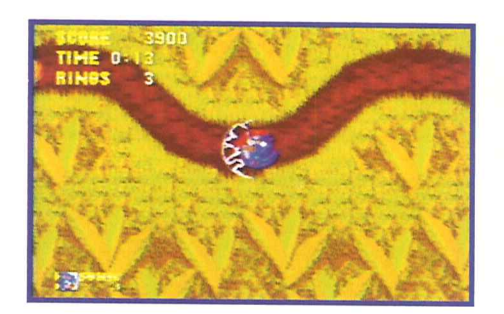
La velocidad de Sonic ha disminuido ►





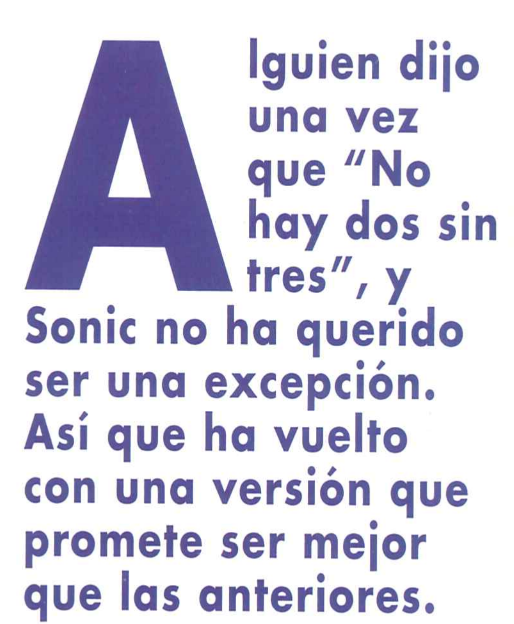








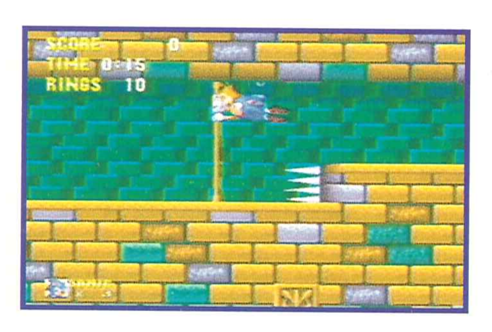




Alguien dijo una vez que "No hay dos sin tres", y Sonic no ha querido ser una excepción. Así que ha vuelto con una versión que promete ser mejor que las anteriores.









¡Reserva ya tu cartucho!

Sega ha planeado una método muy especial para que reserves tu cartucho de «Sonic 3». El sistema es sencillo y te puede reportar un montón de ventajas, aparte de hacerte con el juego del año. Presta atención.

En la doble página de publicidad que puedes encontrar en esta revista, verás un cupón que sirve para formalizar la reserva. Este cupón consta de dos partes, en las que habrás de poner tus datos personales, y un espacio en el que deberá aparecer el sello de la tienda en la que formalices la reserva. Tú te quedas con una parte del cupón y la tienda con el otro.

Cuando vayas a retirar el juego, muestra tu resguardo y recibirás, aparte del cartucho, un lote de tres regalos creados exclusivamente para la ocasión (camiseta, póster y adhesivo). El cupón puede ser fotocopiado y rellenado tantas veces como cartuchos desees reservar.

Recuerda que para hacer la reserva tienes las tres semanas previas al lanzamiento de «Sonic 3», es decir, del 3 al 24 de febrero. La fecha de lanzamiento es el 3 de marzo del 94.

ligeramente con el consiguiente aumento de jugabilidad. Y, por si fuera poco, los poderes de nuestro amigo han aumentado, rodeándose de algunas habilidades más que interesantes. Por ejemplo, puede envolverse en una bola de fuego y lanzarse en el aire contra sus enemigos, o introducirse en una burbuja y disfrutar de las consiguientes ventajas bajo el agua. Imaginaos un Sonic eléctrico atravesando la zona de hielo ("Icecap zone") a toda velocidad...

Una de las novedades más interesantes en lo que a opciones se refiere, es la posibilidad de salvar, parcialmente, la partida. Es decir, mientras juegues, una pila se encargará de salvar tu avance, para que cuando pierdas las vidas puedas retomar el juego en la fase en que lo dejaste. Aunque eso sí, cuando apagues la consola, la información quedará borrada. No pongas mala cara, hombre, que así te durará más el cartucho, y de verdad que vale la pena.

Naturalmente, ya darás por hecho que la calidad gráfica es excelente, que las sorpresas están aseguradas y que las fases son algo más que espectaculares. Así que, como ya sabes tanto, lo mejor es que te dejemos rumiando esta completa presentación, a la espera de que a lo largo de febrero no se te vaya de la cabeza esta fecha: 3 del 3 del 94. Fecha mágica del «Sonic 3».

Bonus sónicos





Si has conseguido un decente número de anillos, accederás a una remota y escondida fase de bonus, tan especial y original como el resto del juego. Con perspectiva en 3-D, deberás corretear sobre una enorme circunferencia llena de grupos de bolas de colores. La misión de Sonic será recoger las bolas azules a la vez que esquiva las rojas. Cuando haga desaparecer todas las bolas de un grupo, aparecerán anillos que, por supuesto, pasarán al marcador del puercoespín. Parece fácil, ¿verdad? Pues esperad a ver la velocidad con que se obliga a circular a nuestro pequeño amigo. ¡Da hasta vértigo verle correr!







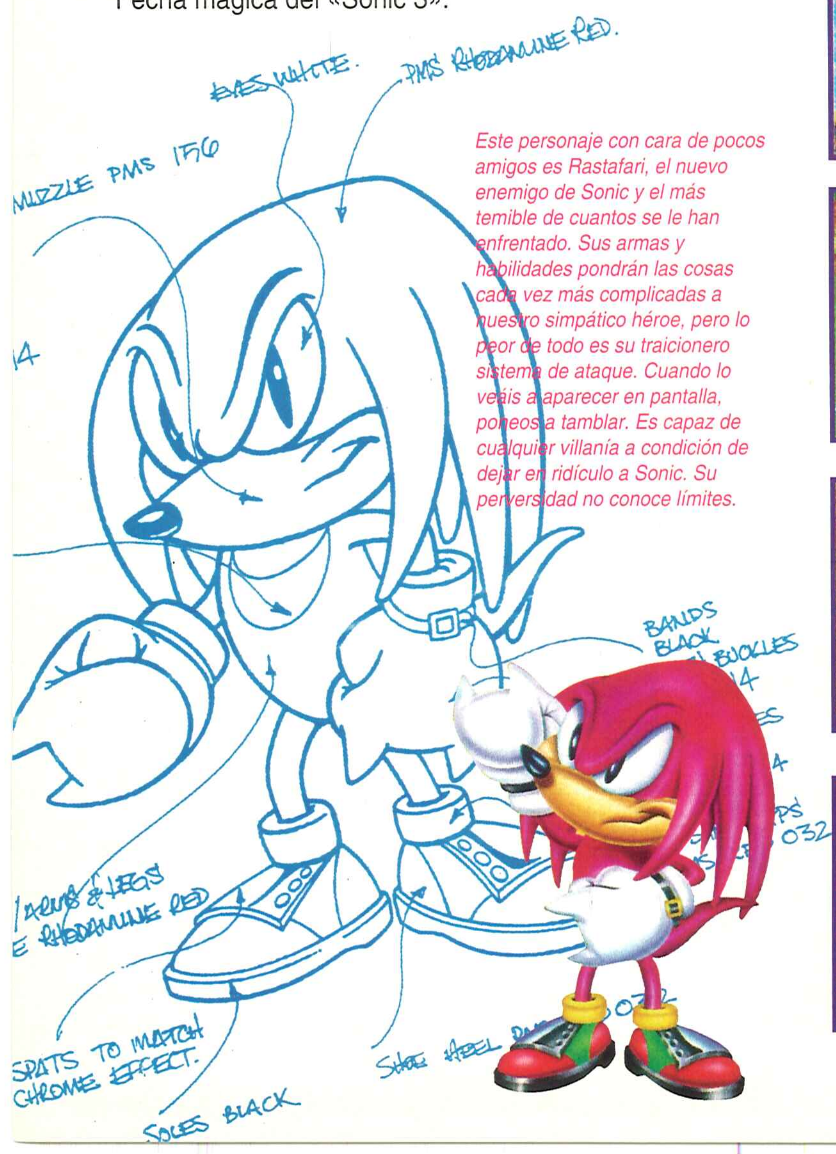












Este personaje con cara de pocos amigos es Rastafari, el nuevo enemigo de Sonic y el más temible de cuantos se le han enfrentado. Sus armas y habilidades pondrán las cosas cada vez más complicadas a nuestro simpático héroe, pero lo peor de todo es su traicionero sistema de ataque. Cuando lo veáis aparecer en pantalla, poneos a tamblar. Es capaz de cualquier villanía a condición de dejar en ridículo a Sonic. Su perversidad no conoce límites.





















El próximo 3 de marzo será un gran día, pues se producirá el regreso de Sonic. Y no te asombres si le ves convertido en una bola de fuego o envuelto en una burbuja, porque ésas son algunas de sus nuevas habilidades.

Competición

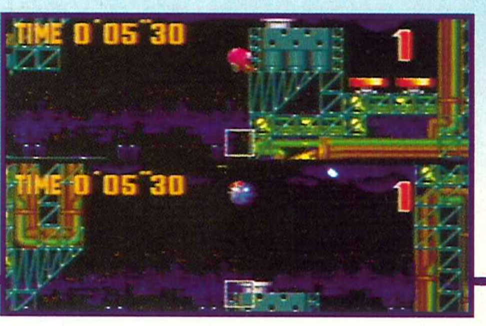
Ésta es una de las opciones más divertidas del cartucho, y te permitirá jugar a las "carreras" tanto contra un amigo como contra la máquina. El sistema es sencillo. Sólo hay que elegir personaje (incluso a Rastafari) y esperar la señal de salida. Luego, es cuestión de correr como un poseso por complicados escenarios llenos de trampas y sorpresas. El que antes complete las tres vueltas, será declarado vencedor.

La complejidad de los circuitos vendrá marcada tanto por la elección como por la opción particular de competición en que juegues. Hay hasta cinco modalidades distintas en las que demostrar tu habilidad.









PREVIEW

Esto sí es velocidad

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: SEGA
- FECHA DE LANZAMIENTO: MAYO

Se acabó la larga espera. Al fin, toda la magia de la recreativa será traspasada a vuestra Mega Drive. «Virtua Racing» es el primer cartucho que incorporará el fantástico chip S.V.P., capaz de realizar en un programa operaciones que resultaban impensables hasta hace pocas fechas.
La nueva generación de juegos de Sega se prepara para un futuro tecnológico.



No es sólo un juego de coches. Es mucho más que eso. «Virtua Racing» es el futuro del software comprimido en un cartucho. El chip S.V.P. es el complemento que todos los usuarios de Mega Drive estaban esperando, para poder convertir su máquina en una auténtica maravilla.

¿Pero qué es en realidad el S.V.P.? Estas siglas (Sega Virtua Processor) en realidad denominan a un D.S.P. (Digital Signal Processor), un coprocesador matemático, que colocado en ciertos cartuchos, "ayuda" al procesador central a realizar las operaciones más difíciles y costosas en mucho menos tiempo. Esto, aplicado al propio desarrollo del juego, significa que se podrán realizar más y mejores movimientos a una velocidad de vértigo.

En concreto, esta velocidad es de 23 Mhz, con una capacidad de ejecutar hasta 23 millones de instrucciones por segundo, y de manejar de 300 a 500 polígonos en pantalla simultáneamente. Por supuesto, y como ya sabréis los más enterados, con este tipo de chips se utilizan los llamados "gráficos poligonales", que permiten un mayor número de posibilidades a la hora de realizar movimientos a gran velocidad. Es decir, impresionante.

Pues bien, todos estos datos se pueden aplicar al juego que nos ocupa. «Virtua Racing» es la conversión para Mega Drive de la recreativa que está causando furor en todo el mundo. En el fondo es una carrera de Fórmula 1, pero en la forma es un espectáculo jamás visto en una consola. Increíbles paisajes poligonales para una competición en la que se batirán todos los límites de velocidad.

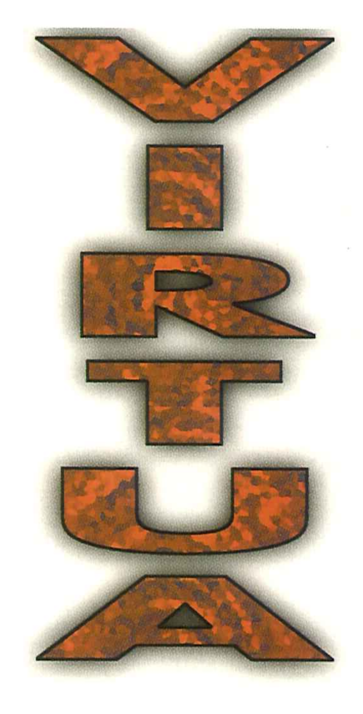
La rapidez de vuestro bólido os dejará pegados en el asiento. Pero además dispondrá de tres niveles de dificultad, con sus correspondientes circuitos, y de cuatro tipos de perspectivas para que podáis conducir vuestro coche a vista de pájaro, con una visión oblicua-aérea, desde detrás o en el mismo asiento del piloto. Y si a esto añadimos la posibilidad de competir dos jugadores a la vez, el cartucho alcanza cotas de obra maestra.

Estad atentos, porque allá por primavera Sega va a dar el golpe.

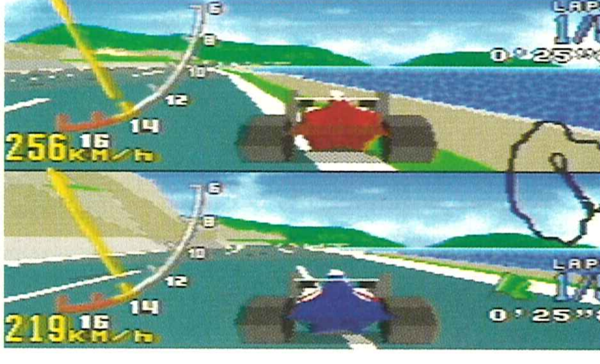


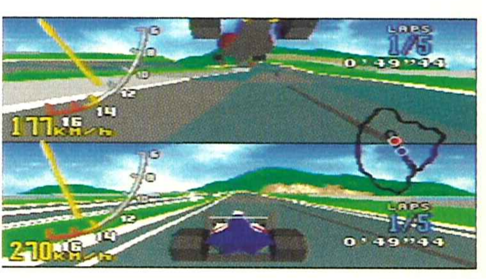


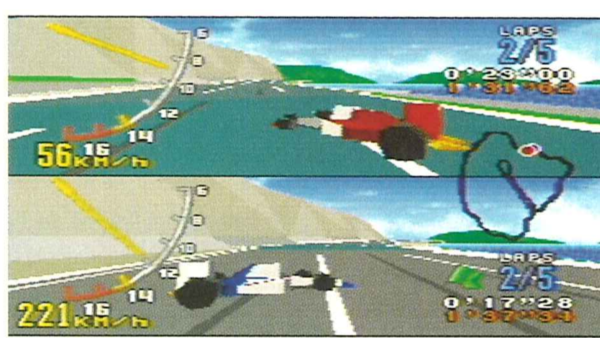


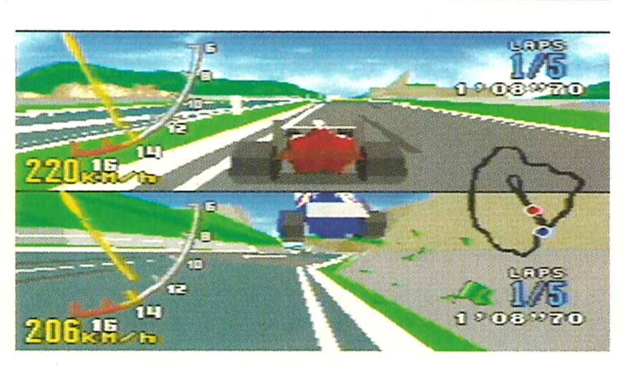


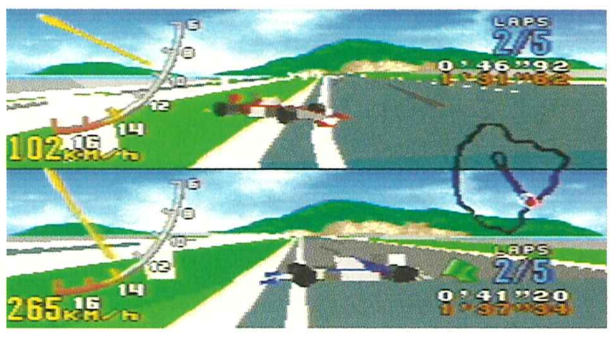




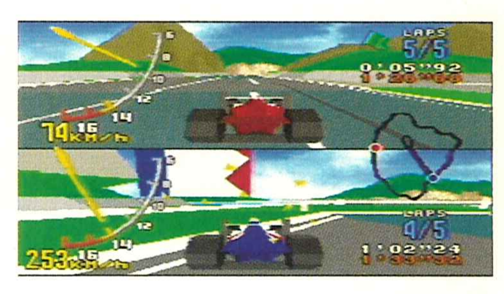


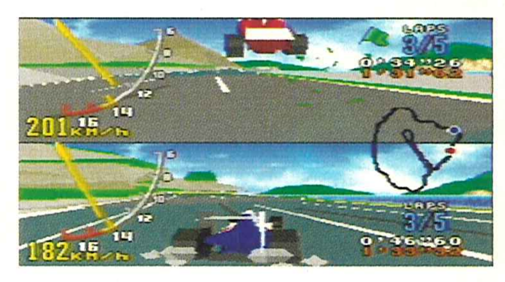






Si creíais saber lo que era velocidad a los mandos de una consola, olvidadlo. Porque gracias al chip S.V.P., «Virtua Racing» convertirá la Mega Drive en un verdadero bólido de Fórmula-1.











PREVIEW



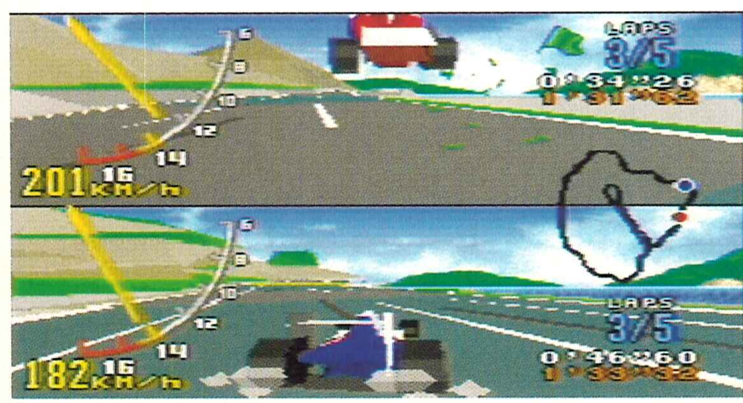


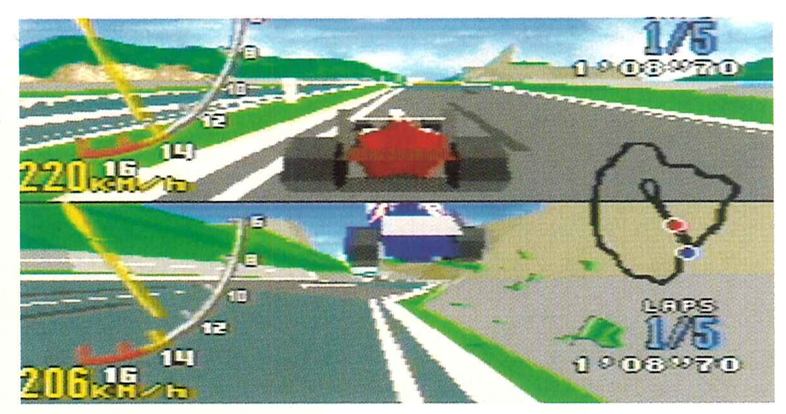
Con este cartucho de Sega, podrás controlar tu monoplaza desde cuatro perspectivas diferentes, competir contra un amigo, elegir entre tres espectaculares circuitos... ¿Acaso quieres más?











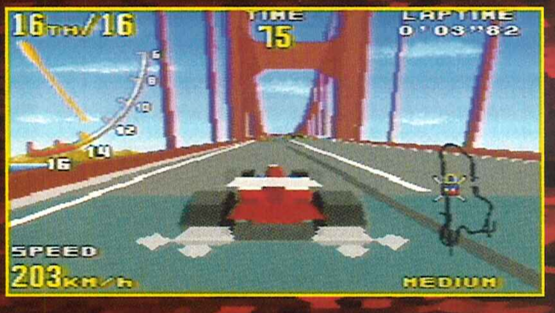
Cuatro vistas diferentes





Para que no falte detalle, «Virtua Racing» ha incluido perspectivas para todos los gustos. Todas tienen su atractivo, y en cualquier momento de la carrera se puede escoger una de ellas. A la izquierda, tenéis una muestra de la toma desde el asiento del piloto (al estilo simulador) y una perspectiva a vista de pájaro. A la derecha, una toma oblicua-inclinada y la perspectiva trasera que todos conocemos. Vosotros elegiréis la que prefiráis.







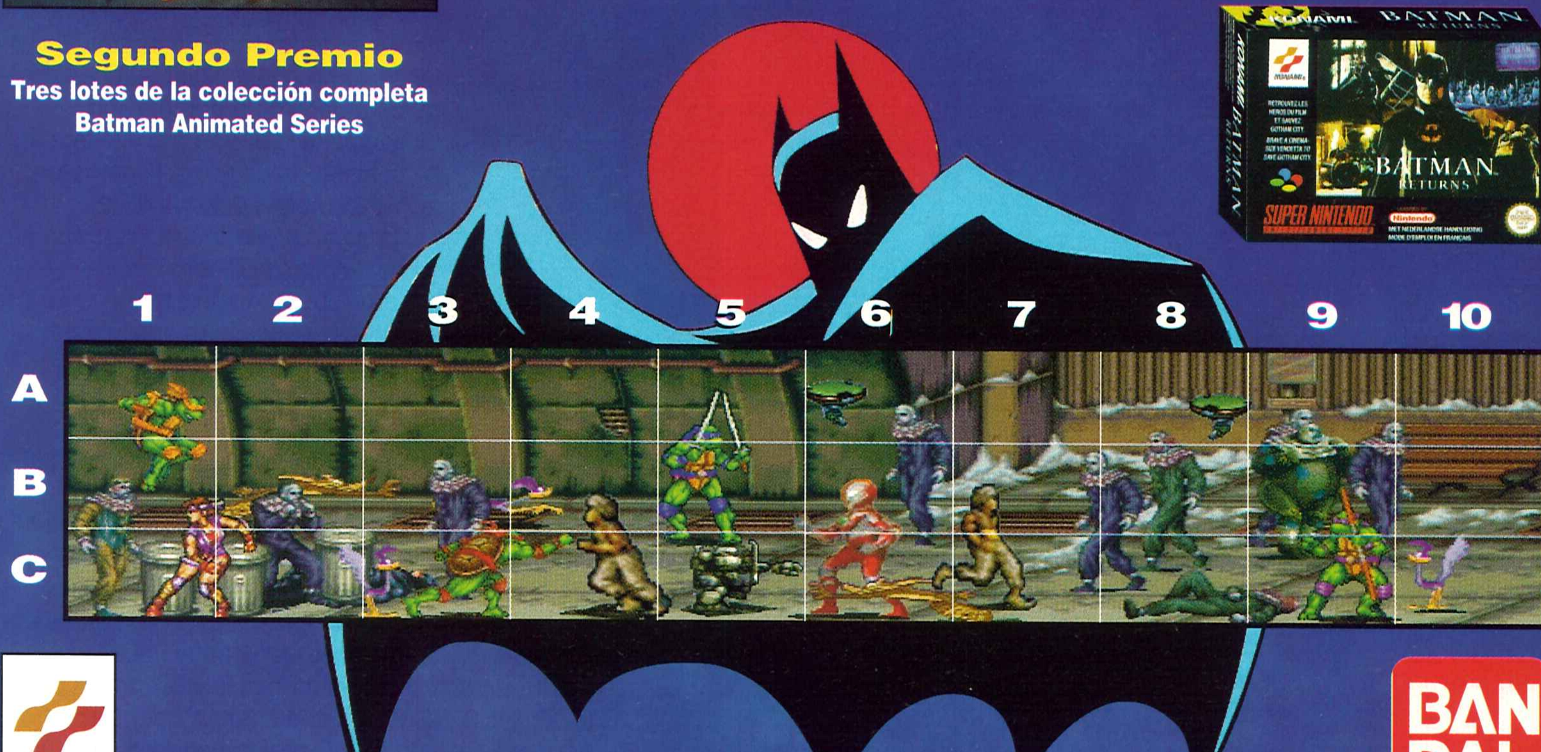
Primer Premio
Una consola NEO GEO con los juegos Art of Fighting, Super Sidekick y Fatal Fury 2.



Segundo Premio
Tres lotes de la colección completa Batman Animated Series

Concurso
Bandai - Hobby Consolas
Batman Returns

Nuestro héroe de Super Nintendo está en apuros. Al parecer los personajes de otros juegos de Bandai se ha aliado para gastarle una broma y se han metido en su cartucho con la intención de dejarle "fuera de juego". Sabemos que el bueno de Batman tiene que estar en algún lugar de este escenario pero sus "amigos" han debido ocultarlo muy bien. ¿Te apetece ayudarnos a encontrarlo?



KONAMI ®

BANDAI

BASES CONCURSO BATMAN RETURNS

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores que envíen el cupón (no valen fotocopias), con la respuesta correcta a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A. - Revista HOBBY CONSOLAS
Apdo. 400 - 28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO BATMAN

2. -. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 27 Enero de 1.994 al 28 de Febrero de 1994.

3. -. El sorteo se celebrará en Madrid, el día 3 de Marzo de 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de Abril de Hobby Consolas.

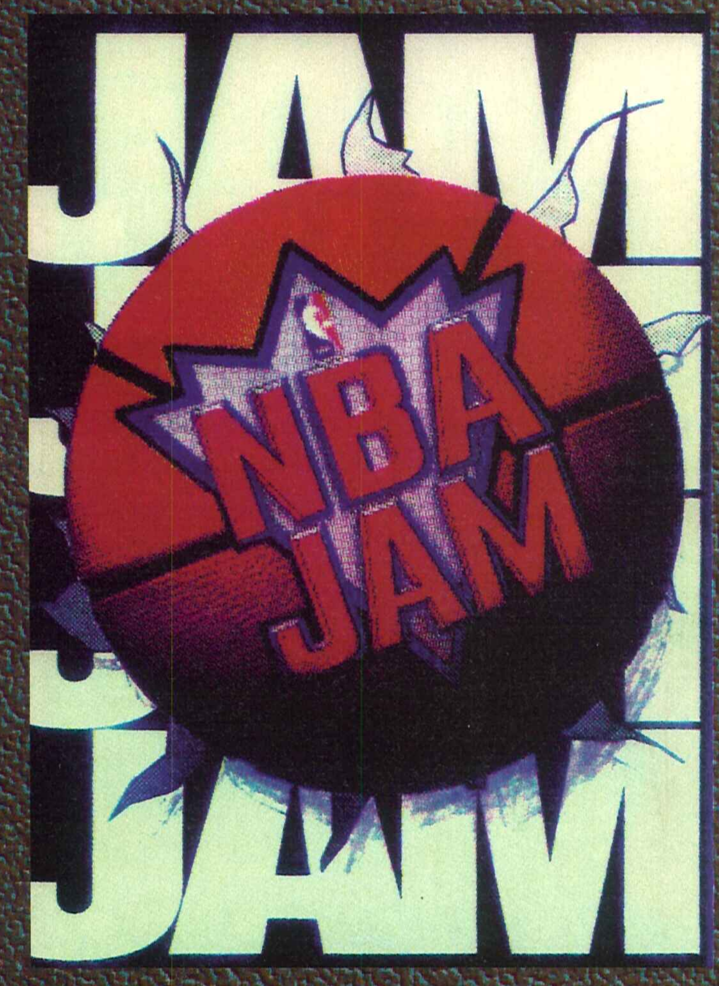
4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerá una carta que será premiada con una consola NEO GEO y los juegos Art of Fighting, Fatal Fury 2 y Super Sidekicks. Otras tres cartas que serán premiadas con un set de juguetes Batman Animated Series cada una. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. -. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este sorteo.

Batman está en la casilla: ______
Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad .... Tlf. ....
Provincia .... C.P. ....

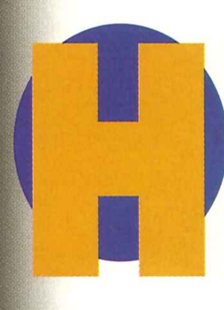
PREVIEW



Cerca de las estrellas

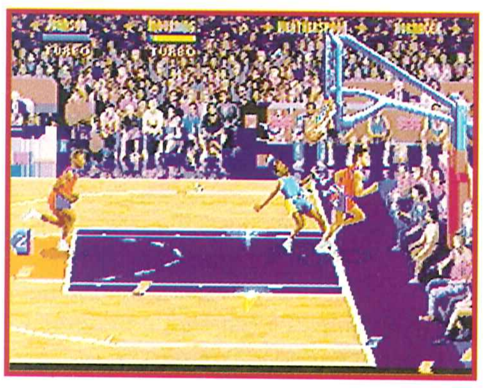
- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- FECHA DE LANZAMIENTO: EN BREVE

La liga de Baloncesto más importante del mundo ya ha comenzado. Los veintisiete mejores equipos del mundo ya se han puesto en marcha. El anillo de campeones está en juego y todo los esfuerzos por conseguirlo serán pocos. Atrás han quedado muchas horas de entrenamiento y una gran serie de partidos amistosos. Ahora comienza la temporada oficial y los partidos van en serio.



Hace algunos años, los pocos seguidores del baloncesto que había en nuestro pais se sentían marginados. Su delito era que preferían un extraño juego para gente alta,¡que se jugaba con las manos!, al "sagrado deporte rey" de los Gento, Maradona o Pelé. Pero ocurrió que, poco a poco, la gente le fue cogiendo el gustillo a eso de meter la dichosa pelota por el arito, y muy pronto todo el mundo se lanzó a las calles, balón en mano, para echarse un partidito. Por la televisión empezaron a llegarnos imágenes de lo que ya estaban haciendo en los U.S.A., aparecieron las revistas especializadas y empezaron a surgir canastas como si de setas se tratasen. Este interés por el baloncesto no podía pasar inadvertido para los grupos de programación dedicados a las consolas, por lo que al poco tiempo empezaron a llegarnos videojuegos con el deporte de la canasta como protagonista. Hoy, con el paso del tiempo, la "fiebre" ha desaparecido, pero aún siguen apareciendo juegos para consola.

Algunos siguen mejorando técnicamente lo que ya existía, pero otros han decidido hacer algo nuevo y este es el caso de Acclaim con su «NBA JAM». Para empezar, el número de jugadores en pista ha sido reducido a dos, evitando así los embarullamientos de las zonas y ganando en velocidad. Se ha mantenido de juegos anteriores la posibilidad de elegir entre los 27 equipos que forman la NBA (todos ellos con los jugadores auténticos), pero donde está la mayor novedad, es que el número de jugadores ha dejado de ser uno o dos para poder convertirse ¡en hasta cuatro simultáneos! gracias al Segatap. Por si esto te parece poco, los más impresionantes mates y los tiros más espectaculares serán ahora coser y cantar para tí y podrás recrearte viendo las estadísticas de tu actuación al más puro estilo americano. Todo ello mientras te ves envuelto en el mejor torneo de baloncesto, que además, te permite abandonarlo y volver a él mediante el oportuno password para que nunca dejes de disfrutar del mayor espectáculo del mundo.

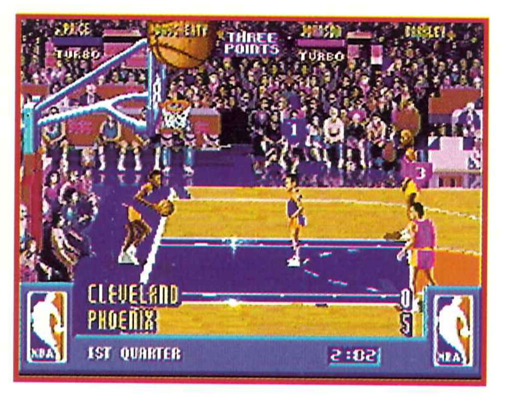


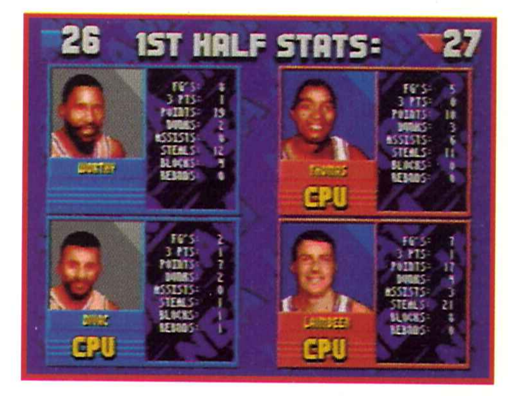


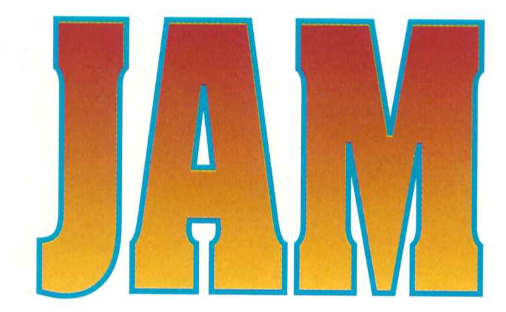
NBA Jam ha incluido grandes novedades, entre ellas, la posibilidad de elegir entre los 27 equipos auténticos.

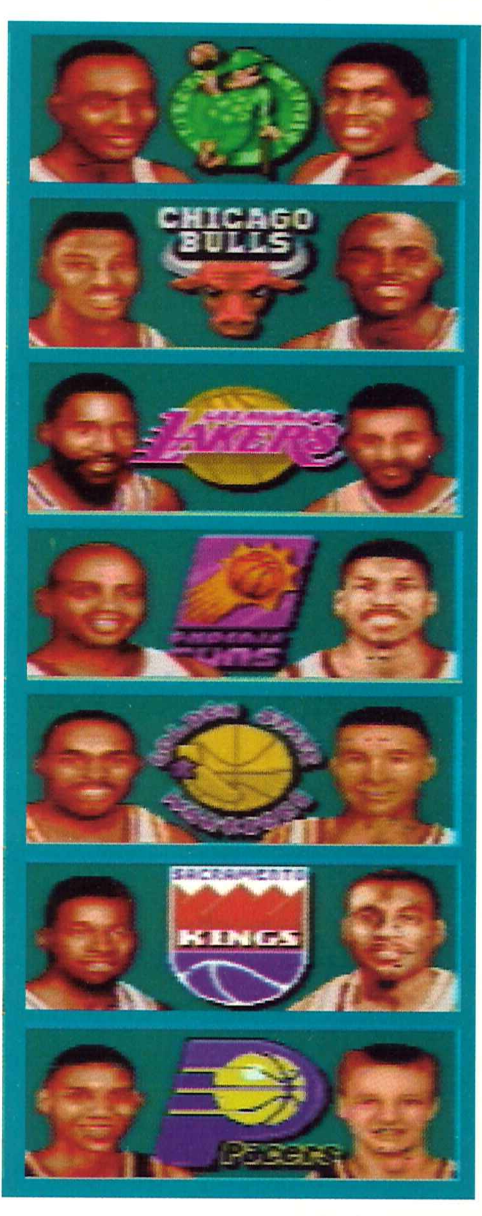


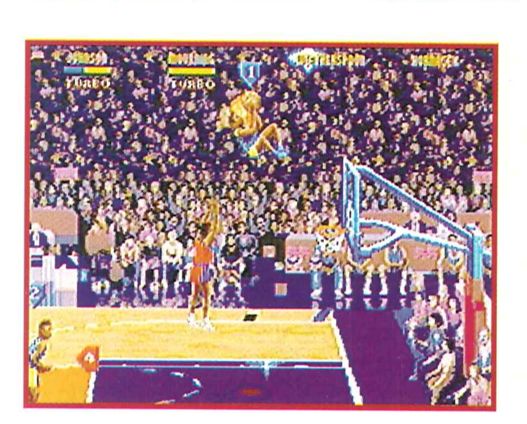










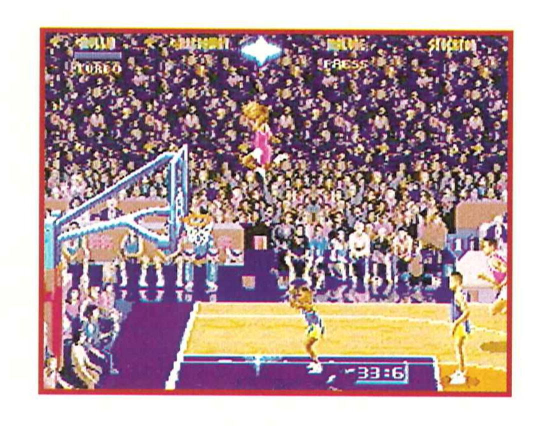




El número de jugadores en pista ha sido reducido a dos para evitar embarullamientos.



Como ocurre en la realidad, la tensión del partido provoca amenazas por parte de los jugadores.



PREVIEW



Guerreros a sueldo

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- FECHA DE LANZAMIENTO: MARZO

Venganza personal, lucha contra la injusticia, asesinos a sueldo, furia ciega, preparación física, acción a raudales... estos ingredientes han sido combinados mil y una veces en otros tantos cartuchos. Sin embargo, en pocas ocasiones se había conseguido un resultado tan espectacular y completo como el que se ofrece ahora para Super Nintendo. Su nombre: «Mechwarrior».

Activision y Beam Software nos lanzan una interesante propuesta, ni más ni menos que convertirnos en mercenarios. Y ello gracias a «Mechwarrior», un cartucho que promete ser un torrente de acción desenfrenada, dentro de un mundo futuro dominado por la tecnología y la fuerza bruta.

Nos situamos en enero del año 3047, cuando el protagonista, Herras, ha dado por concluido un período de diez años de duro entrenamiento. El móvil: vengar la muerte de su familia, que fue asesinada por un cártel de mercenarios conocido como Dark Wing Lane.

Para poder llevar a cabo su venganza, Herras se introducirá en el mundillo de los guerreros a sueldo y aceptará misiones en diversos planetas. Así, empezará a actuar a bordo de un sofisticado robot conocido como "mech".

En líneas muy generales, éste es el punto de partida de un juego altamente adictivo, que destaca por su gran número de opciones. El objetivo consiste en llevar a buen término cada contrato que se acepte, para de este modo conseguir el dinero acordado. En este punto, cada misión tiene un precio concreto, pero se puede llegar incluso a regatear para mejorarlo.

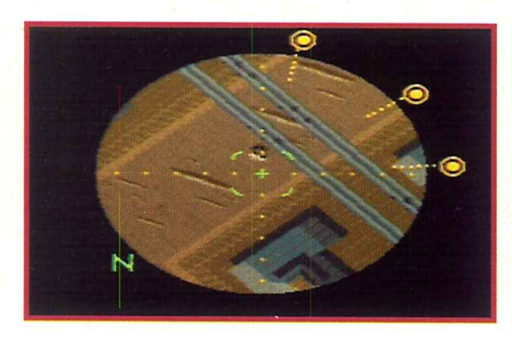
Con el dinero ganado en cada misión, se pueden reparar los daños sufridos, comprar armas (misiles normales y dirigidos, ametralladoras, lasers...) así como modificar el blindaje, las características del motor o los propulsores para volar. De esta manera, será posible crear poco más o menos que un "mech" a gusto del consumidor.

Por lo demás, cada vez que acepte un contrato el jugador se verá sumergido en un delirante combate en el que, mediante perspectiva frontal o aérea, deberá eliminar a un número determinado de mechs enemigos. Afortunadamente, un tal Cearle le orientará acerca de las misiones que conviene aceptar.

Pero no todo serán batallas. También será importante acudir al restaurante, lugar de reunión de todos los compañeros de profesión, y echar un vistazo a los hologramas.

Recuerda, dentro de poco podrás convertirte en un mechwarrior de élite y llevar a cabo tu ansiada venganza...

MECHWARRIOR











Dentro de poco, y con la ayuda del cerebro de la Bestia, podrás convertirte en un mechwarrior de élite, y de este modo ayudar a Herras a hacer realidad su ansiada venganza.













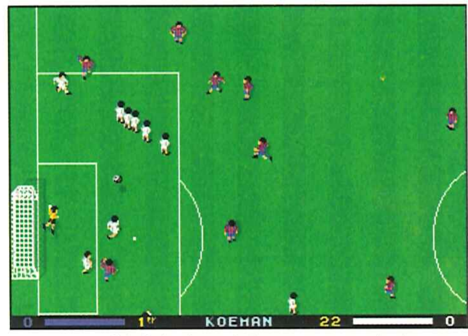


La Liga más competi

El mejor juego de simulación



Elige equipo entre cualquiera de Primera División y enfréntate al ordenador ó hasta con 19 jugadores.



Juega al fútbol: el simulador te permite todas las posibilidades y el control de los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón.



Regates, control de balón, pases, pases largos, disparos a puerta, faltas, corners, barreras, "friquis", tiros desde el punto de penalty, etc…



Sigue el calendario de la Liga 93/94, las 38 jornadas, todos los partidos, puntos, positivos, negativos y cuadros de clasificación.



Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo o con el campo ampliado y "scroll" en las 4 direcciones.



Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada en cada partido.



Realiza fichajes: puedes elegir entre jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.



Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos… el club está en tus manos.





Con los co
de MICHAEL







El manejo de PCFÚTBOL es sencillo e intuitivo gracias al uso de ratón (o teclado) e iconos de acciones.

EL MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN



Sigue la Liga: clasificaciones, goles, tarjetas, «pichichi», etc...

PCFÚTBOL ha recibido el elogio unánime de



«PCFÚTBOL es capaz de dejarnos con la boca abierta por sus prestaciones multimedia».
Calificación: 5,5 sobre 6

PC WORLD

«DINAMIC MULTIMEDIA ha querido ofrecer más, aportando para ello características sobresalientes».
Calificación: Excelente 5 sobre 5
★★★★★

da se decide en tu PC

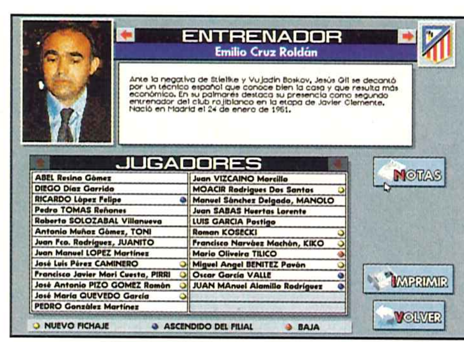


La Liga al completo

Actualizaciones



Análisis exhaustivos de 20 equipos, 20 entrenadores y más de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por impresora.



Las actualizaciones incluyen las altas y bajas de jugadores y entrenadores, información de los 380 partidos de la Liga: alineaciones, goles, tarjetas,...



El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca el comentario de Michael Robinson sobre cada uno de los 20 equipos.



...más de 400 fotos de jugadores, el comentario de Michael Robinson sobre la situación de cada uno de los equipos en la jornada 10, 19, 27 y 38...



Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.



...el estudio gráfico de los goleadores, la evolución de la clasificación jornada a jornada, y las podrás recibir en 4 disquetes o por modem IBERTEX.

la prensa especializada:

pcmanía

«PCFÚTBOL resulta atractivo en todos los aspectos: gráfico, sonoro, jugable, adictivo, útil...». Calificación: 84 sobre 100

AGOTADA 1ª EDICIÓN

2ª EDICIÓN a la venta en tu kiosco y en las mejores tiendas de informática por sólo 2.500 ptas.

Solicita PCFUTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí, deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

❑ **PCFUTBOL** Por sólo 2.500.- pts.

❑ **PCFUTBOL + PCBASKET** Por sólo 3.995.- pts.

❑ **PCBASKET** Por sólo 1.995.- pts.

❑ **Los 4 discos de Actualización** Por sólo 1.995.- pts.

Nombre...

Apellidos...

Dirección...

Localidad.............................Codigo postal.................

Provincia.............................Teléfono(......)................

Fecha de nacimiento......./........./......... DNI.......................

Firma:

FORMA DE PAGO

❑ Contra reembolso
❑ Visa
❑ American express
❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST, S.L.

Tarjeta de crédito número.....................................
Nombre del titular.....................................
....
Fecha de caducidad........../.........../...........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos#4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92



APRENDIZ DE BRUJO

Mucho antes de que ese puñado de islas al norte de Europa se convirtiera en la Gran Bretaña, sus verdes y húmedas tierras respiraban un aire lleno de magia y misterio. Simpáticas criaturas y monstruos impensables se repartían bosques y caminos, formando un mundo asombroso e ideal para aventureros deseosos de emociones fuertes. Todavía no se había levantado la inexpugnable Camelot, ni se había rescatado la legendaria Excalibur; todavía no existía un Rey Arturo, ni patrullaban por los caminos los apuestos caballeros de la Tabla Redonda.

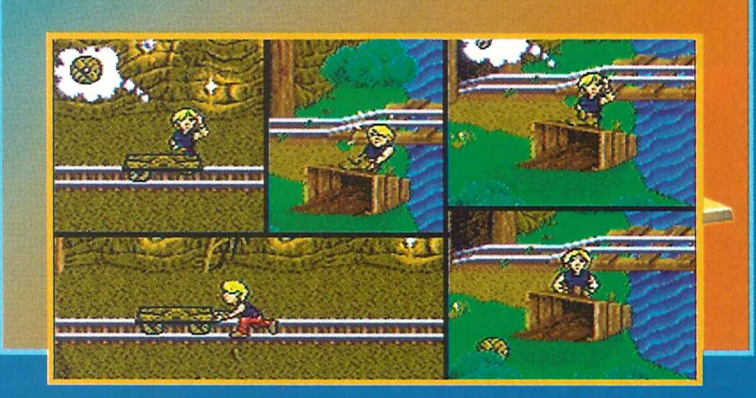
Las causas nobles podían encontrar paladín, tanto en un simple vagabundo como en un muchachito listo con ganas de aventura. Muchachito que podría ser (con un poco de imaginación) el mismísimo mago Merlín, antes de que despuntara como auténtico genio de las ciencias ocultas.

El joven Merlín, indómito e inquieto, no era capaz de quedarse sentado si oía una llamada de socorro o husmeaba la posibilidad de nuevas experiencias. Además, el dominio que extendían sigilosamente la fuerzas del mal por aquella época, hacía que se oscureciera el simpático talante de nuestro héroe. Su mente vagaba y se recocijaba ante la perspectiva de una aventura a la altura de sus ambiciones, cuando se le presentó la ocasión de hacer realidad sus sueños. Una bella damisela se estaba ahogando en un río próximo a su cabaña, y ni corto ni perezoso el aprendiz de mago se lanzó a salvarla. Pero antes de tener tiempo para llegar hasta la joven, el río fue absorbido por la tierra y el héroe apareció en un lugar que no había visto jamás. Sin saberlo, había caído en un juego apasionante, descendiente directo de las aventuras gráficas de ordenador, en el que estaba dispuesto a participar...

Gracias a su inteligencia y a la magia de la Fuente de los Deseos, ►

Como muestra... una rueda

El episodio de la vagoneta puede ser un buen ejemplo de los problemas que deberás resolver para seguir adelante con la aventura. Te explico: Dentro de la mina, encontrarás una vagoneta en una posición muy ventajosa, pero, por desgracia, le falta una rueda. Localizar la rueda es sencillo, ya que fuera hay un carro roto del que la podrías coger. Sin embargo, para hacerte con ella necesitarás una llave inglesa que puede estar escondida en cualquier sitio.
Siguiendo estas pautas, encontrarás puzzles cada vez más complicados. Ármate de paciencia, que falta te hará, y no pierdas ni un solo detalle.





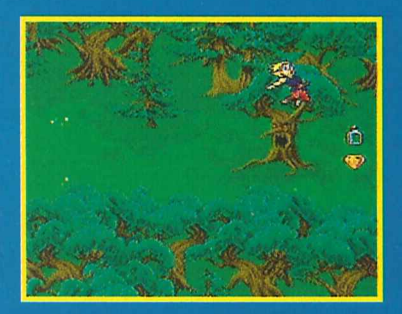


A lo largo de esta divertida aventura te irás tropezando con personajes muy diversos. Habrá magos locos que han perdido su pececito rojo y leñadores, como el de arriba, que no soportan que le hagas un guiño a su dulce mujercita. Líbrate de éstos últimos.



Quizás habréis representado alguna vez el papel del mago Merlín. Pero, ¿a que nunca lo habíais hecho cuando era un joven de apenas metro y medio de altura?















Passwords mágicos

Al finalizar algunas misiones importantes, esta bella hada te concederá un inapreciable don mágico. Nada menos que el password que te trasladará automáticamente al punto en que hayas cumplido el objetivo. Procura completar todas las misiones secundarias o de lo contrario no se incluirán en la clave y tendrás que volver atrás.





Merlín tendrá que "desfacer" entuertos a lo largo de diez complicadísimas fases, interrelacionadas mediante una variopinta colección de objetos. Los constantes cambios de escenario le harán viajar desde un bucólico bosque hasta las profundidades de un mar subterráneo, y le obligarán a desarrollar las más curiosas habilidades: enamorar sirenas, reconstruir vagonetas o capturar pececillos de colores.

Sin más armas que su joven magia y su despierto cerebro, nuestro héroe deberá enfrentarse a los sicarios del mal y a las trampas que éstos le tienen preparadas. No lo tiene nada fácil, pero también es verdad que jamás en su vida tendrá ante sí un reto tan importante. Al fin y al cabo, no todos los días se puede uno permitir el lujo de recorrer parajes tan divertidos y misteriosos junto al mago más famoso de todos los tiempos.



Fuente de los Deseos

Cada vez que encuentres una gema, corre hacia la Fuente de los Deseos y lánzala a sus aguas. La Fuente, fiel a su nombre, te concederá cierto objeto imprescindible para tu supervivencia. Por si fuera poco, las aguas de este manantial son sanísimas y te restituirán toda la energía cuando bebas de ellas.







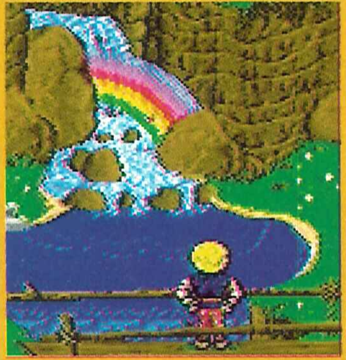






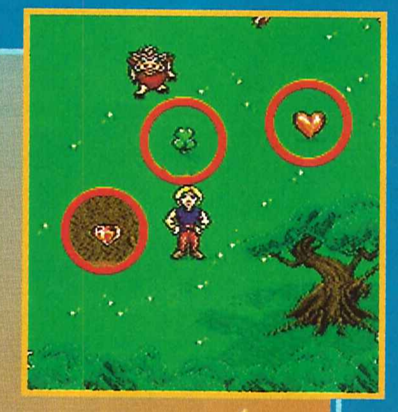




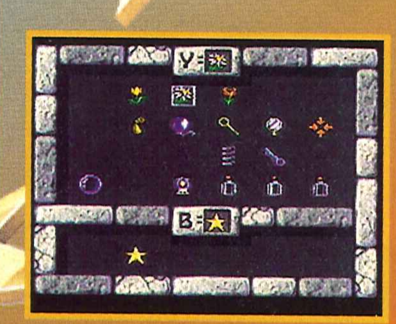
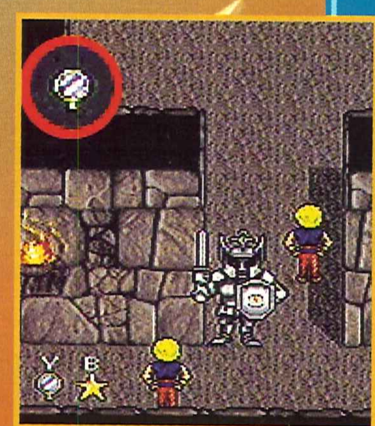









Objetos

Cada misión precisará de un objeto concreto. Por ejemplo, en el fondo del lago es imprescindible llevar la burbuja, y para mover al guerrero precisarás del espejo. Sin embargo, hay otros objetos como los polvos mágicos o el globo que te serán útiles a lo largo de toda la aventura. Por otra parte, los diamantes serán los principales encargados de abastecerte de cacharros varios.

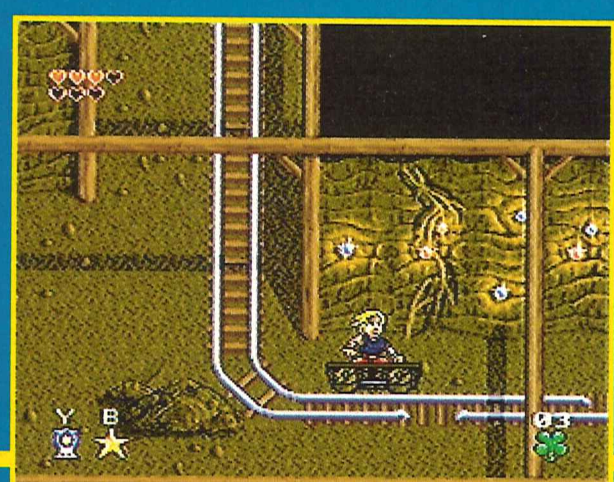
Magia, humor y diversión

***W**etwood ha conseguido transmitir a «Young Merlin» toda la emoción de las aventuras gráficas de PC y la facilidad de manejo y la chispa de acción propias de un juego de consola. Esta combinación explosiva ha dado como resultado diez fases vibrantes que permiten al jugador demostrar hasta qué punto es hábil en el manejo del pad y del cerebro.*

En cuanto al aspecto técnico, sus bonitos y variados decorados acomodan a su alrededor unos personajes llenos de humor, dispuestos a ayudarte si tú les ayudas, y unos parajes que ocultan grandes sorpresas.

En definitiva, un cartucho ideal para los amantes de los buenos juegos, de las aventuras y de la magia en toda la extensión de la palabra.

Teniente Ripley

SUPER NINTENDO



AVENTURA
VIRGIN
Westwood
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos 87
Los escenarios son variados y originales, y la animación de Merlín tiene muchos detalles de calidad.

Música 86
Las melodías se adaptan perfectamente al desarrollo del juego, logrando una gran ambientación.

Sonido FX 85
Mientras algunos efectos son realmente buenos, otros resultan demasiado simples y estridentes.

Jugabilidad 90
El sencillo manejo permite introducirse de lleno en una aventura apasionante y muy, muy divertida.

Adicción 92
Tras el desconcierto inicial, entraréis en un juego que os tendrá resolviendo puzzles hasta dormidos.

Total 89
Si el argumento de la aventura es original, no lo es menos su desarrollo. Un juego para los que buscan diversión a raudales.

Lo Mejor
- El humor que derrocha.
- La creciente y ajustada dificultad.
- Encontrar una aventura gráfica tan completa y adictiva en una consola.

Lo Peor
- Que los passwords aparezcan tras una acción concreta, sin darte opción a reclamarlos cuando vayas a dejar el juego.

LO MÁS NUEVO





DUNE II
Battle for Arrakis

SEGA MEGA DRIVE

EL PLANETA DEL SOL ETERNO

Os proponemos una aventura en las desiertas arenas de un planeta llamado Dune, que se encuentra dividido y explotado por los servidores del Emperador. Un mundo desolado y desértico que tiene la suerte, o la desgracia, de ser el único rincón donde se puede encontrar la sustancia más valiosa del Universo, la Especia.

La producción de este fantástico elixir es tan importante que todas las familias luchan por controlarla, librándose de cuantos competidores les salen al paso. Y ése será vuestro objetivo. Para alcanzarlo, podréis controlar todas las actividades de la familia que elijáis. Este poder absoluto se traduce en la posibilidad (más bien obligación) de ampliar la base de operaciones, dotarla de energía, controlar cosechadoras de Especia, instalar destilerías, fábricas, radares...

La construcción de estas instalaciones requiere una elevada inversión de capital. La moneda de curso legal en Dune es la Especia, así que aunque estéis embarcados en una lucha a muerte contra vuestros rivales, nunca deberéis descuidar la producción u os encontraréis a merced de vuestros enemigos.

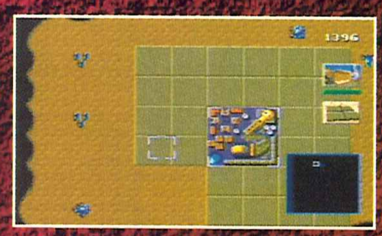
Si la construcción de una base segura y estable es importante, no lo es menos el hecho de mantener un número elevado de tropas en perfecta formación. El ejército os permitirá ahuyentar a los gusanos que se empeñen en comerse vuestras cosechadoras, y mantendrá a raya a los posibles invasores. Además, desplazar las tropas y atacar con inteligencia será fundamental para debilitar las bases enemigas y añadir conquistas a vuestro creciente imperio.

El juego se compone de doce niveles de progresiva dificultad. Al principio, bastará conque consigáis una cantidad concreta de Especia. Luego, tendréis que desbancar a alguna de las familias rivales. Y finalmente, os faltarán manos para controlar todas las posibilidades de vuestras bases, vigilar cosechadoras, repeler ataques y organizar invasiones a gran escala. Si lográis hacer todo esto a un tiempo, podréis decir que sois los dueños de Dune.

PASOS A SEGUIR



Al comienzo de cada misión, sólo contarás con una base y algunas tropas de protección. El terreno circundante permanecerá en negro hasta que lo hayas explorado.



Lo primero es construir plataformas sobre las que podrás luego edificar. Busca los terrenos rocosos, ya que son estables y en ellos no podrán atacar los gusanos. Y recuerda: aparta a tus tropas antes de situar la plataforma.



Sin energía es difícil que nada funcione. Pero no te preocupes, levanta rápidamente un "cazavientos" y dispondrás de toda la energía necesaria para mover al menos cuatro industrias.



Ahora, sólo te falta acumular dinero, es decir, recolectar Especia. Instala una refinería y deja que la cosechadora trabaje. Cuantas más refinerías, más Especia podrás conseguir.



Ya puedes pensar en fortalecer tus defensas y ampliar tu flota de vehículos instalando una fábrica. Siempre que tengas opción de mejorar (icono de llave inglesa), no dudes en intentarlo.



Es el momento de lanzar uno de tus vehículos pequeños y rápidos a la investigación. Ordénale ir hacia las zonas desconocidas del mapa, a la vez que controlas sus evoluciones con el radar. Objetivo: localizar una base enemiga.



Tus opciones aumentarán si instalas una segunda base para atacar desde dos flancos distintos. Recuerda que debes buscar una zona rocosa y que has de continuar produciendo armas.



Atacar las cosechadoras enemigas, especialmente por la retaguardia, es el mejor modo de lograr que no puedan rearmar sus tropas. Y no olvides mantener constante tu número de fuerzas.





Por si todavía no lo sabes, Dune es un planeta desértico que contiene un especial secreto: en él se produce la sustancia más poderosa del Universo, la Especia. Y ahora, con ayuda de tu Mega Drive, podrás convertirte en su dueño.













Las construcciones

- Defensivos: El Palacio es una fortaleza casi inexpugnable desde la que podrás controlar todas las operaciones. Las torretas suponen la mejor defensa para tu base.
- Energéticos: Los Cazavientos son la fuente principal de energía y las refinerías y los silos almacenan Especia.
- Productivos: Gracias a ellos podrás disponer siempre de tanques, armas avanzadas e infantería.



Defensivos



Energéticos



Productivas

La mejor defensa es un buen ataque


Aerotransporte


Artillería


Armas ligeras

- Aerotransporte: Podrás desplazar tus tropas con gran celeridad.
- Artillería: Los tanques y los lanzacohetes serán tus principales bazas.
- Armas ligeras: Las tanquetas son un apoyo para la artillería. Su rapidez es ideal para explorar.
- Devastadoras: Su potencia te permitirá atacar desde largas distancias.
- Infantería: Su poder es limitado, pero sobre los montes son muy fuertes.
- Tropas de trabajo: La cosechadora se encarga de buscar Especia y las orugas pueden montar otra base donde elijas.


Devastadoras


Infantería


Tropas de Trabajo

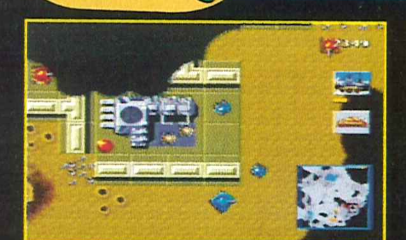


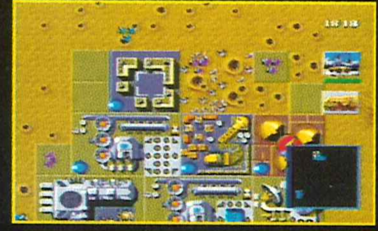


Extremadamente peligroso

Dune II es un juego que debía venderse con el cartel de "peligro". Adictivo como pocos, es capaz de hacerte olvidar la comida, obligarte a robar horas de sueño y hasta tenerte enganchado un fin de semana entero. Sencillísimo de manejo (un botón y el direccional) y muy rápido de evolución, no permitirá que te despistes ni un instante. Si a ello le unimos un sonido muy bien ambientado y la opción de jugar con tres familias distintas, nos encontramos ante el cartucho de Mega Drive más jugable del mercado (salvando naturalmente el «Sensible Soccer»).

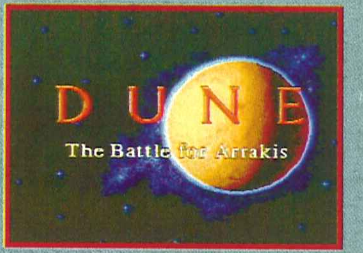
Teniente Ripley







MEGA DRIVE



ESTRATEGIA
VIRGIN
Westwood

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 88
No tendrás problemas a la hora de diferenciar la gran cantidad de construcciones y tropas que hay en Dune.

Música — 85
Cumple un papel de mero acompañamiento y se ve disuelta entre los efectos sonoros y el ritmo de juego.

Sonido FX — 87
Imprescindibles para poder controlar todo el juego. Son de gran realismo y ambientan a la perfección.

Jugabilidad — 90
No puede ser más sencillo de manejo ni más divertido. Es un cartucho jugable hasta decir basta.

Adicción — 92
Controlar la Especia, Dune, y derrotar a todos tus enemigos nunca ha sido tan adictivo como ahora.

Total — 89
La ausencia de este tipo de juegos en consola ha sido subsanada con creces, gracias a un cartucho todo adicción. Genial.

Lo Mejor
- Absolutamente todo.

Lo Peor
- Después de jugar con él, necesitarás una cura de desintoxicación.
- Que los gusanos se coman tu última cosechadora.

GROUND ZERO TEXAS

TRUVIDEO DEC 1995

LA AMENAZA EXTERIOR

SEGA MEGA CD

Parece que las aventuras interactivas se han convertido en el buque insignia de los inicios del Mega CD. Es una lástima que los primeros intentos («Night Trap» o «Sherlock Holmes») hayan sido algo discretos. Sin embargo, en esta ocasión estamos ante un caso diferente. «Ground Zero Texas» podría ser perfectamente un film al más puro estilo hollywoodiense, y en cierto modo lo es, sólo que el papel protagonista está reservado para cualquier usuario. Pero dejémonos de rodeos y vamos a ver cómo es el juego paso a paso.

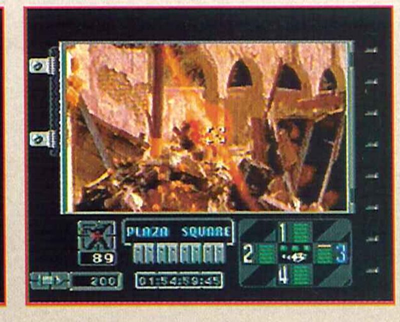
El comienzo es idéntico a una película. En una intrigante introducción, y mientras se van mostrando los títulos de crédito, entramos de lleno en el desarrollo de la historia. Después de la detallada explicación del jefe de la operación, empieza la acción. Os encontráis en el sur de Texas. Allí, el alto mando ha detectado la llegada de una nave alienígena, cuyos tripulantes tienen la capacidad de adoptar apariencia humana. De este modo, no se les podrá distinguir de los verdaderos humanos hasta que no os encañonen con su arma láser.

El protagonista de la historia se encuentra en una sala súper-computerizada, desde la que controla cuatro cámaras situadas estratégicamente y un cañón láser de disparos ilimitados. El objetivo consiste en activar la cámara adecuada según las informaciones que recibáis de la computadora central. En ese momento, vuestro deber será eliminar a los alienígenas que se hallen en esa zona, utilizando el cañón láser. Por supuesto, el blindaje de las cámaras tiene un límite, pero ésa no es la única forma de que fracaséis en vuestra misión: matar un inocente supone la destitución inmediata.

Pero la cosa no queda ahí. Durante la acción, tendréis conversaciones con diferentes personajes. Unos tratarán de ➤









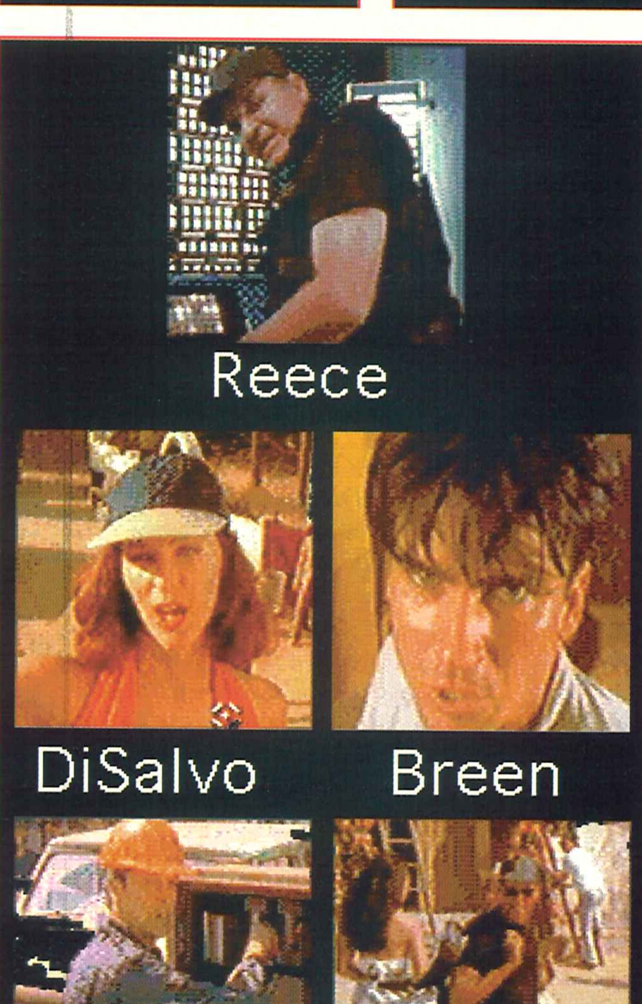








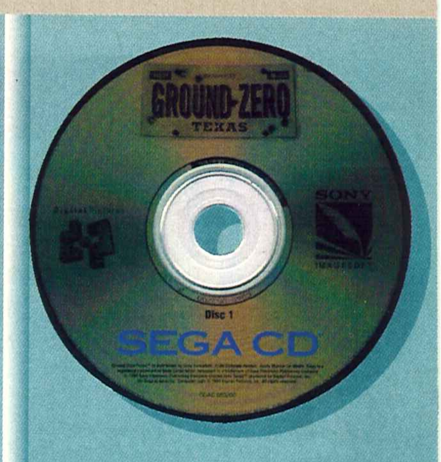




Cuando hayas introducido los dos compactos que componen este juego en tu Cd, no sabrás a ciencia cierta si te encuentras ante un videojuego o ante un film que posee tres nominaciones a los Oscars de Hollywood.



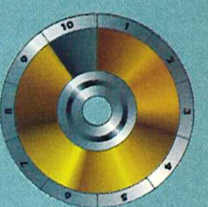
Estos individuos que aparecen a la izquierda son vuestros compañeros de batalla. Reece es el jefe de la operación, mientras que los otros cuatro son los contactos en cada zona cubierta por las cámaras.



Una excelente mezcla de aventura interactiva y disparo.

GRÁFICOS CD

Todo el juego consiste en 110 minutos aproximadamente de imágenes reales, similares a las de cualquier película. Todas ellas están realizadas con una calidad sobresaliente, y por primera vez no se le puede acusar al programa de falta de colorido, aunque sigue sin alcanzar elevadas cotas en este aspecto. Lo mejor, es el movimiento de los personajes cuando son alcanzados por un disparo: excelente.



SONIDO CD

En este aspecto, sucede algo parecido al anterior parámetro. Todos los sonidos, efectos y melodías son de una calidad sublime, y aquí sí que no tienen nada que envidiar a los de cualquier superproducción. Además, las voces se escuchan con nitidez, la música está perfectamente elegida para la acción, y los efectos de sonido son contundentes y espectaculares. Un trabajo perfecto.



MEMORIA CD

El primer dato a tener en cuenta, es que el juego consta de dos CD´s, lo cual dice mucho en favor de la extensión del programa. Pero aparte del excelente trabajo técnico que ya hemos comentado, cabe destacar el hecho de que cada partida sea distinta, y resulte imposible memorizar quiénes son los enemigos. Este dato supone una gran acierto, cuya ausencia dejaba cojos a otros programas.



➤ engañaros y otros de ayudaros, pero gracias a todos ellos seréis testigos de lo que sucede en el pueblo.

Claro que no penséis que podréis memorizar quiénes son los "malos" y dónde se encuentran después de unas cuantas partidas, y así acabaros el juego en un periquete. No, amigos. Los enemigos cambian de identidad y lugar en cada partida, y el que una vez fue humano, en la siguiente puede ser extraterrestre.

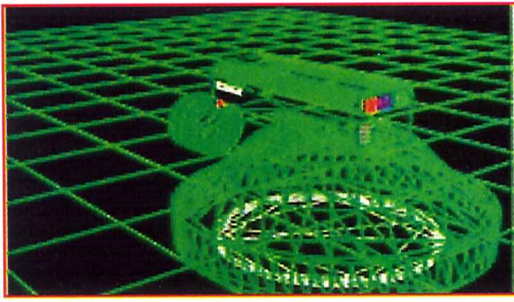
Pero éstas son sólo algunas de las sorpresas que guarda este programa. Los más de 110 minutos de "metraje" dividido en dos compactos dejan las cosas muy claras: esto es más que una película.

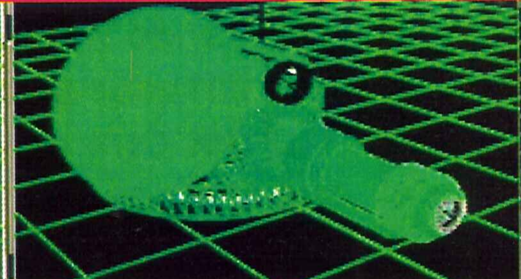


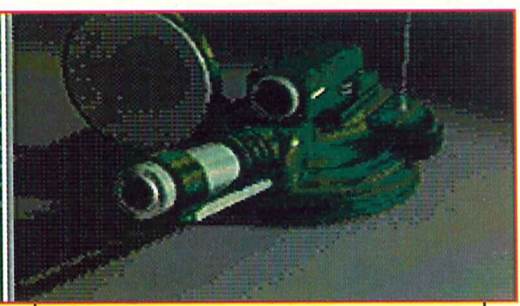












Reparación a domicilio

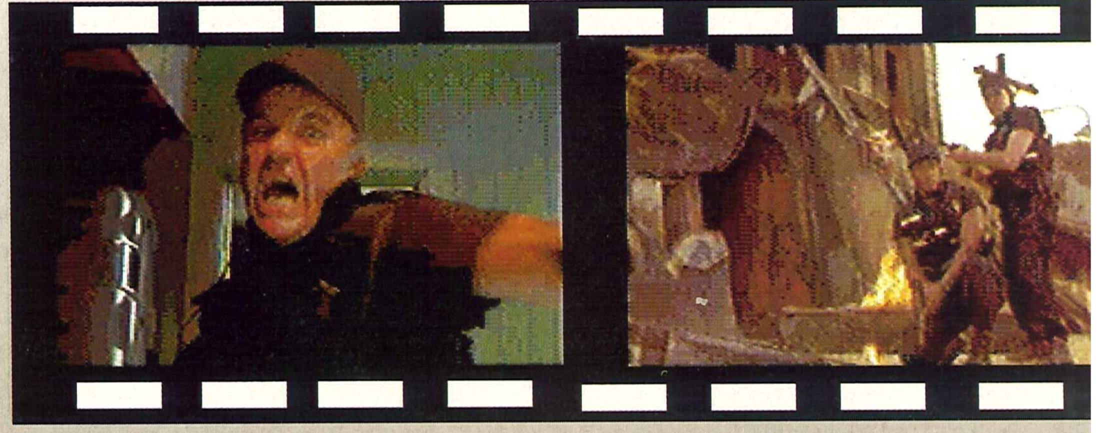


Vuestras cámaras están expuestas a un grave peligro. Con los disparos se irán deteriorando poco a poco, hasta quedar inútiles. Sin embargo, vuestros contactos en diferentes lugares pueden echaros una mano. Si aún están vivos, podrán repararos la cámara dañada y dejarla como nueva. Eso sí, es muy raro que una cámara se pueda reparar dos veces.



Cañón láser

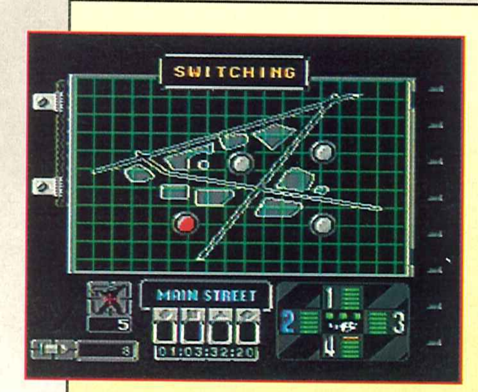
Este alucinante aparato que veis en pantalla es el cañón láser con el que podréis fulminar a los alienígenas. Su capacidad de disparo es ilimitada y su precisión es asombrosa, pero también hace falta una persona con buena puntería para poder sacarle el mayor partido posible. No dejéis que se os escape ni un solo bicho.













Mapa scanner

Estas dos imágenes estarán presentes en vuestra pantalla durante todo el juego. Son una especie de mapas-scanner a los que tendréis que acudir cada vez que vayáis a cambiar de cámara. El de arriba corresponde a las dos primeras fases, y el de abajo a las dos últimas. El punto rojo iluminado es el lugar en el que habéis conectado la cámara. Por otro lado, debéis estar atentos a la iluminación de los números en el primer mapa, pues os avisará de que algo está ocurriendo allí en ese preciso momento.

Un auténtico espectáculo

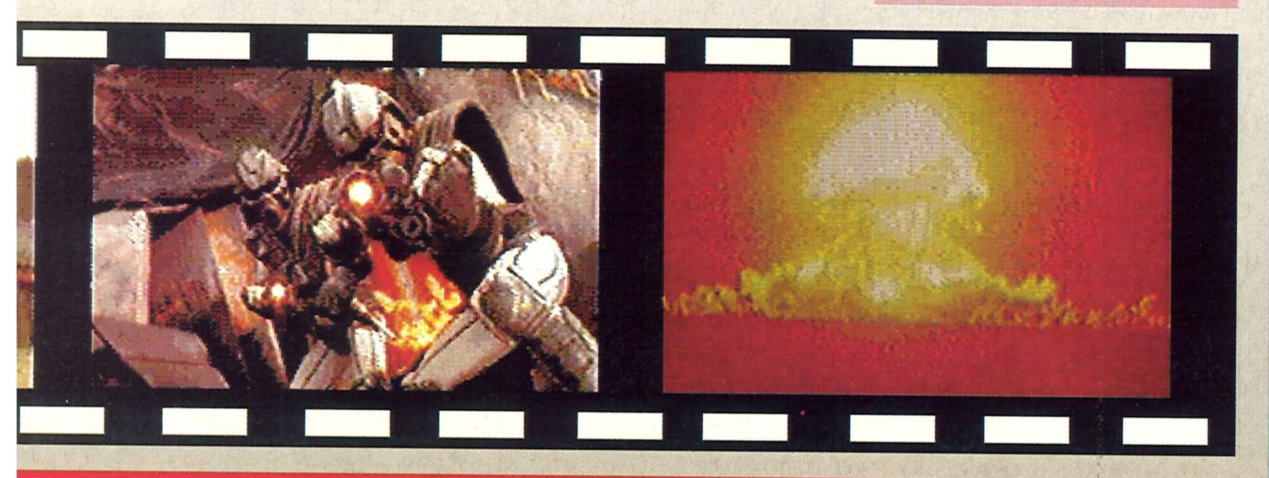
***A** la enésima va la vencida. Y es que parece que poco a poco los programadores le están sacando el jugo al Mega CD. «Ground Zero Texas» se sitúa a caballo entre una aventura interactiva y un juego de disparo al estilo «Letal Enforces». Sin embargo, es muy superior a este último ya que no se trata de maniquíes que aparecen en un decorado inerte, sino que son imágenes reales cual si fuera una película.*

Por otro lado, detalles como el hecho de que en cada partida cambien los enemigos y su ubicación dice mucho en favor de la realización. El número de situaciones, escenas, personajes y posibilidades en general os dejará con la boca abierta. Sin duda, estamos por el buen camino.



Lolocop

Ground Zero Texas posee un atractivo especial: cada partida será diferente a las demás, de tal manera que no podrás memorizar en qué lugares aparecen los enemigos, ni quiénes son éstos.



MEGA CD



DISPARO
SONY IMAGESOFT
Digital Pictures

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 4 niveles
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Salvar

Gráficos — 94

Lo dicho: una película con todas las de la ley. Además, el colorido mantiene el elevado nivel general.

Sonido — 94

Voces perfectamente digitalizadas, disparos, ruidos de fondo, explosiones, etc. Y todo está bastante conseguido.

Jugabilidad — 86

Como buen juego de disparo, no ofrece grandes complicaciones. Eso sí, si no hay traducción será una verdadera lástima.

Adicción — 83

Cada partida es diferente y el programa es extensísimo, aunque bien es cierto que a veces puede caer en la rutina.

Total — 89



Pese a que en el fondo sea un simple juego de disparo, en la forma es mucho más que eso. Y además está muy bien hecho.

Lo Mejor

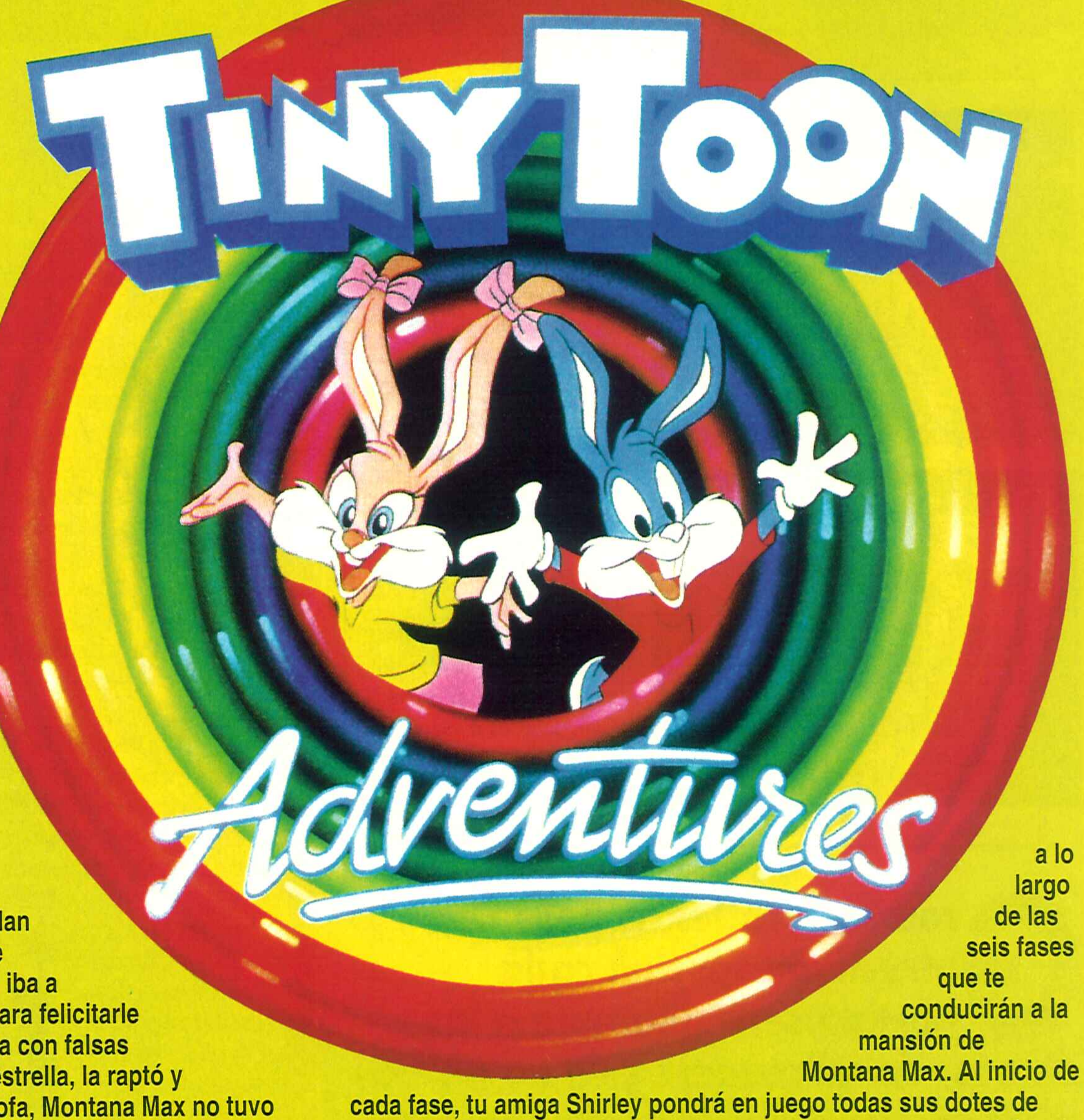
- Este es el tipo de juegos que se esperan del Mega CD.

Lo Peor

- Tras muchas partidas, puede resultar algo monótono.

ME PASO EL DÍA SALTANDO

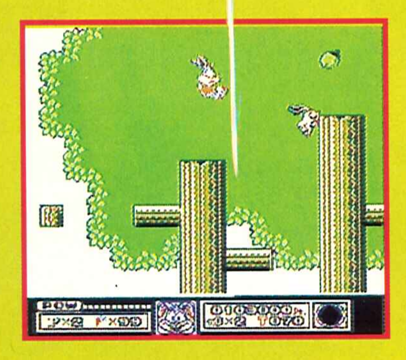
NINTENDO N.E.S

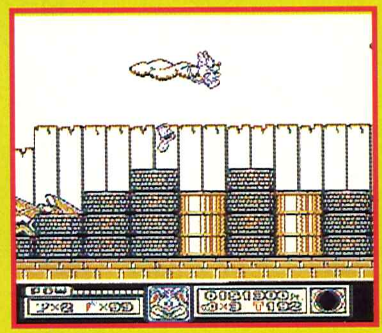


Acme Acres fue el escenario donde tuvo lugar el gran acontecimiento de la temporada. Un año más, la Looniversidad celebró el Festival Animado, en el que todos los alumnos presentaron sus trabajos. Y como ya es habitual desde que comenzó el festival, Montana Max, que es tan caprichoso como rico, intentó por todos los medios que los jueces le dieran el primer premio. Pero el jurado no estaba dispuesto a dejarse sobornar, y al final fue Buster Bunny quien ganó el premio a la mejor película del estudio.

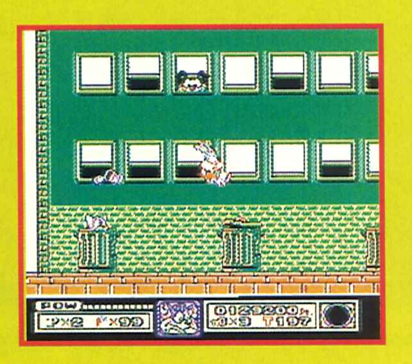
Cegado por la rabia, Monty ideó un plan para vengarse de una vez por todas de Buster. Y como sabía que Babs Bunny iba a visitar la casa del simpático conejito para felicitarle por el premio, la esperó y, engañándola con falsas promesas de convertirla en una gran estrella, la raptó y encerró en su mansión. Y para más mofa, Montana Max no tuvo una idea mejor que comprar un canal de televisión para mostrar a los atónitos ciudadanos de Acme Acres su trofeo y aprovechar la ocasión para soltar un discursito...

Por si lo ponías en duda, te confirmamos que, efectivamente, tú serás Buster Bunny, el héroe de esta aventura, y tu misión consistirá en rescatar a Babs. Pero en esta ocasión no estarás solo a lo largo de las seis fases que te conducirán a la mansión de Montana Max. Al inicio de cada fase, tu amiga Shirley pondrá en juego todas sus dotes de pitonisa para aconsejarte. Será éste el momento en que podrás elegir entre Plucky Duck, Dizzy Devil o Furrball para afrontar la fase. A lo largo de la misma encontrarás burbujas flotantes que esconden diversos items, entre ellos el que te posibilitará intercambiar tu personalidad con el amigo que hayas elegido. Eso sí, antes de decidirte ten en cuenta las habilidades de cada uno de





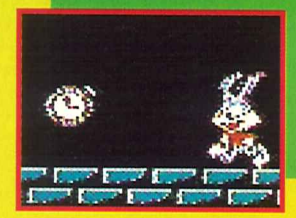


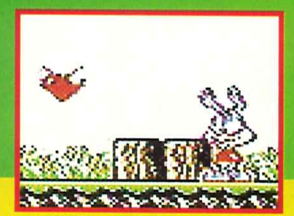


Las burbujas de la suerte



Buster encontrará una burbuja azul flotante que esconde varios objetos muy útiles. El reloj paraliza el tiempo, el corazón obsequia con un intento o una vida extra y la estrella permite que intercambie su personalidad con la del amigo elegido al comienzo de la fase. Las llaves para poder avanzar las conseguiréis derrotando a los terribles enemigos finales.



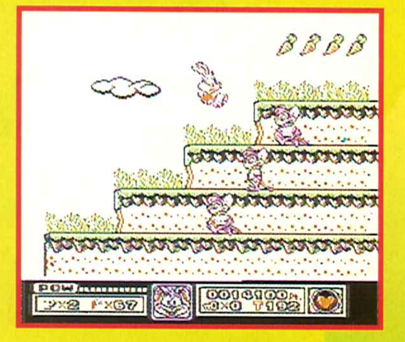




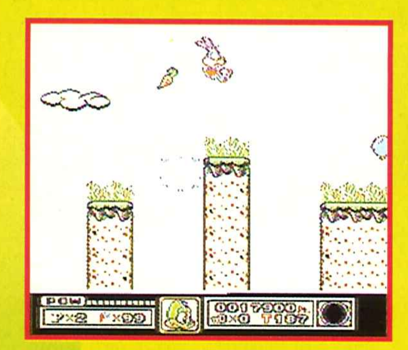




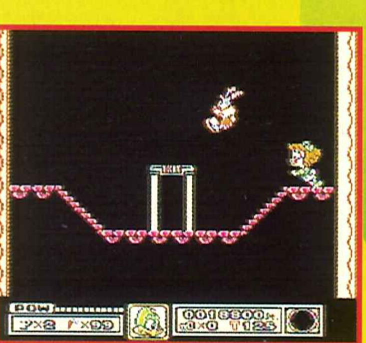




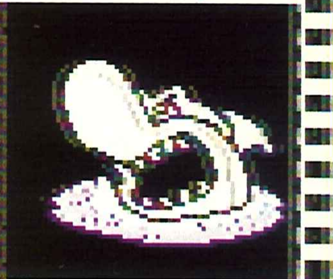
Buster Bunny y sus jóvenes y divertidos amigos de la Warner llegan a la Nes dispuestos a emular los éxitos consoleros de su "papaíto" Bugs y compañía.



















ellos, para que luego no tengas que arrepentirte.

Por supuesto, como buen conejito, en tu aventura no podían faltar los saltos ni las zanahorias. Así, dejarás a los secuaces de Monty fuera de combate siempre que saltes sobre ellos. Por otro lado, si logras recoger 30 zanahorias, el cerdito Hamton te obsequiará con una valiosa vida extra cada vez que atravieses las puertas que conducen a las fases de bonus. Pero no creas que todas las puertas llevan a lugares agradables, ya que en cada fase te tocará evitar las excesivas muestras de cariño de Elmyra. Y mucho cuidado, porque si consigue cogerte, tendrás que regresar al inicio del nivel en que te encuentres.

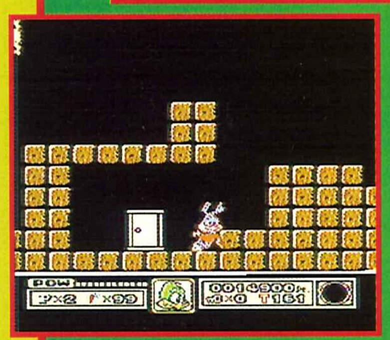
Con todos estos datos, ya estás preparado para adentrarte en el fabuloso mundo de los Tiny Toon y enfrentarte al peor de ellos, Montana Max. Y si logras superar todas las trampas que te tiene preparadas, que son muchas, recibirás la calurosa felicitación de tu querida Babs.

LO MÁS NUEVO



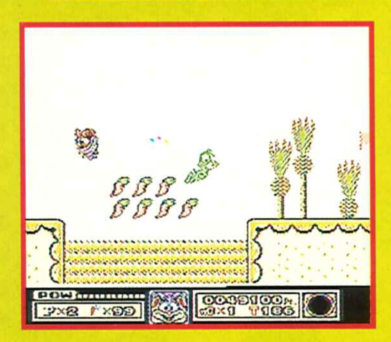
Si pretende rescatar a Babs Bunny y devolver la alegría a Acme Acres, Buster tendrá que adentrarse en un fantástico mundo compuesto por seis fases llenas de trampas, enemigos y sorpresas.

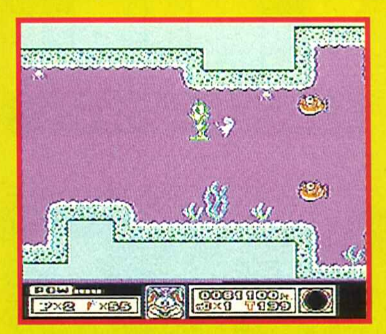
Más vidas, por favor

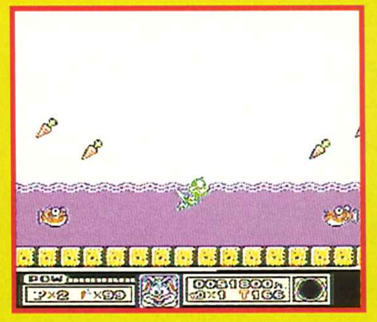


Si localizas la puerta que te conduce a los dominios del cerdito Hampton, éste te obsequiará la visita añadiendo vidas extra a tu marcador. Aunque nada es tan facil como parece, y antes deberás recolectar zanahorias. Por cada 30 de ellas, tendrás una vida más.

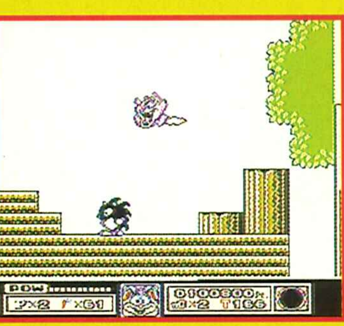












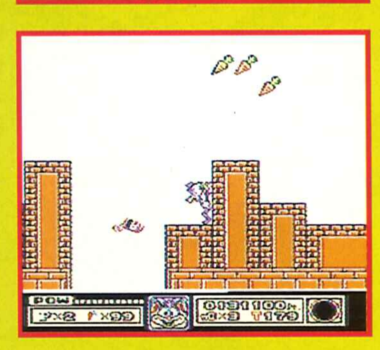
Pequeños y juguetones

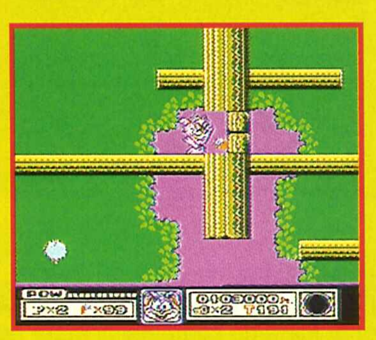
Tras una larga espera, la segunda generación de los dibujos de la Warner llega a los 8 bits de Nintendo. Las criaturitas ideadas por Spielberg vienen con toda su simpatía, en una aventura que resulta especialmente llamativa por el hecho de poder jugar no con uno, sino con cuatro de los protagonistas de la serie animada.

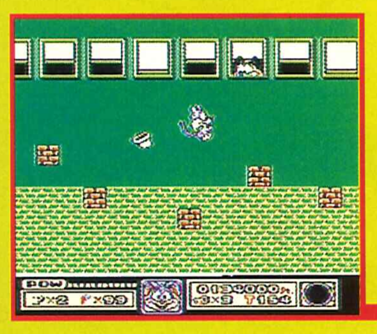
Por lo demás, estamos ante un cartucho de Konami, compañía que ya realizó las anteriores versiones consoleras de estos personajillos. Y ya sabéis lo que esto significa: un extenso juego bien realizado y muy entretenido, que hará las delicias de todos.

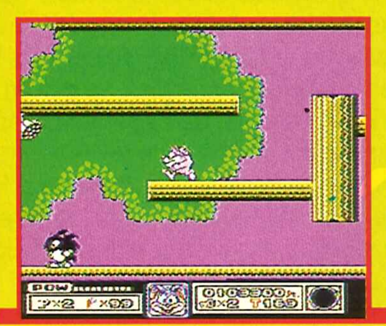
Cruela de Vil











NINTENDO



PLATAFORMAS
KONAMI
Konami
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Infinitas
Megas: 4

Gráficos — 81
Los escenarios son simples, pero lo contrarresta la animación de los protagonistas.

Música — 79
Animadas y divertidas variaciones de la banda sonora de la serie de dibujos animados.

Sonido FX — 65
El aspecto más descuidado del cartucho, ya que los efectos son simples, monótonos y repetitivos.

Jugabilidad — 89
El manejo de los protagonistas es sencillo a pesar de su amplia gama de habilidades.

Adicción — 83
Deleitará a los amantes de las plataformas con dibujos animados y conseguirá divertir al resto.

Total — 81
Un divertido espectáculo que conserva las dosis de acción y entretenimiento que lanzaron a la fama a sus protagonistas.

Lo Mejor
- Que podamos jugar con cuatro personajes diferentes.
- Todas las animaciones y los movimientos de los protagonistas.

Lo Peor
- Es una pena que no se hayan cuidado más los escenarios, ya que quitando algunos (como el de la ciudad) son un poco sosos.

¡ESTA ES TU OCASION!

NES CONTROL DECK SET

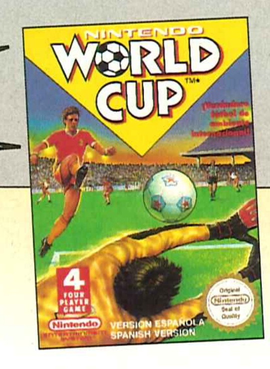
12.900 PTAS. (IVA INCLUIDO)

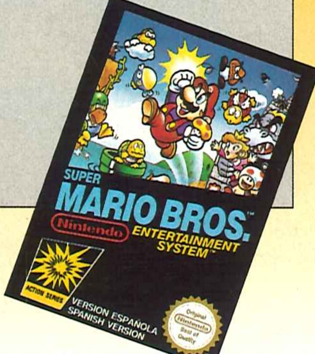
TETRIS	6.990 pts.
N.W. CUP	6.990 pts.
S.M. BROS	5.990 pts.
C. DECK	6.900 pts.

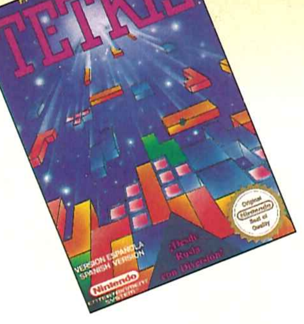
VALOR REAL **26.870** pts

PRECIO DEL PACK **12.900**

MAS DE UN **50%** DE AHORRO











CONTIENE: CONSOLA NES + 1 MANDO + CARTUCHO TRIPLE CON TETRIS™ NINTENDO WORLD CUP™ Y SUPER MARIO BROS™









SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Lineas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45

TODOS LOS TITULOS DE JUEGOS Y PERSONAJES QUE APARECEN SON MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO O DE LAS EMPRESAS QUE DISTRIBUYEN O LICENCIAN ESTOS PRODUCTOS.

SEGA MASTER SYSTEM

Si pensabas que ya habías visto todo en lo que a situaciones límites se refiere, espera a ver este videojuego. Y es que muy difícil se lo han puesto los programadores al pequeño sprite protagonista de la historia. A ver qué os parece a vosotros.

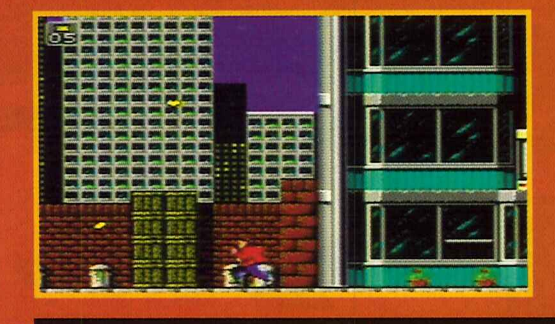
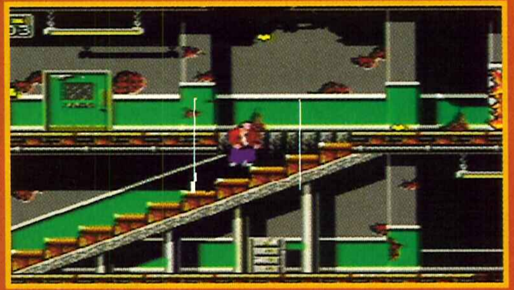
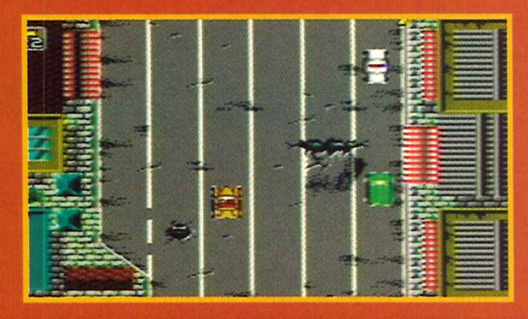
Cliff, que es como se llama el personaje que controlas, deberá ir recogiendo billetes por todos los lugares que pase, lo que a simple vista no parece nada desagradable ni muchísimo menos. Pero para llevar a cabo esta tarea, tendrá que superar todas esas situaciones límite a las que me refería al comienzo: deshacerse de enemigos a los que no basta con golpearles una vez (sino hasta seis) para acabar con ellos, conducir por autopistas plagadas de coches mientras un "simpático" helicóptero va dejando caer bombas, y muchas otras más.

Y por si fuera poco, hay que añadir el mayor obstáculo de todos: el reloj. Tendrás que ir a velocidad de vértigo si no quieres ver cómo se consume irremisiblemente todo el tiempo de que dispones para superar la fase.

¡Ah!, en el ángulo superior izquierdo aparecerá un pequeño recuadro que te informará de la cantidad de billetes que debes recoger para superar la fase, de las vidas que te quedan (recuerda que empiezas con ocho) y del tiempo que resta. Ésta será tu única ayuda para que puedas convertirte en el Último Gran Héroe.

EN EL FILO DE LA NAVAJA

LAST ACTION HERO



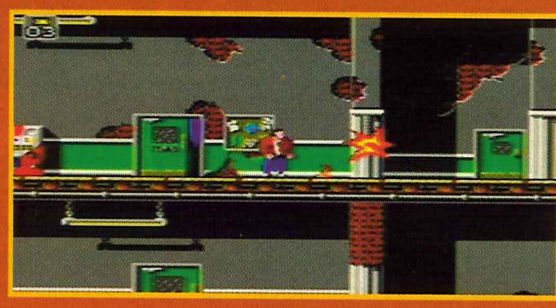


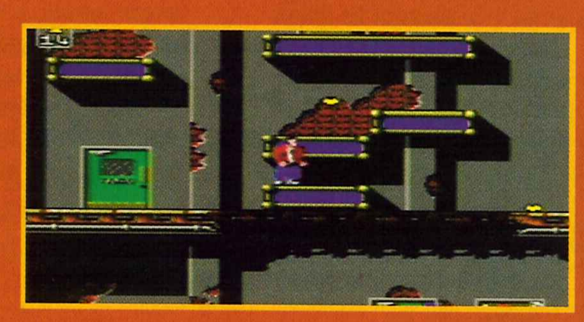


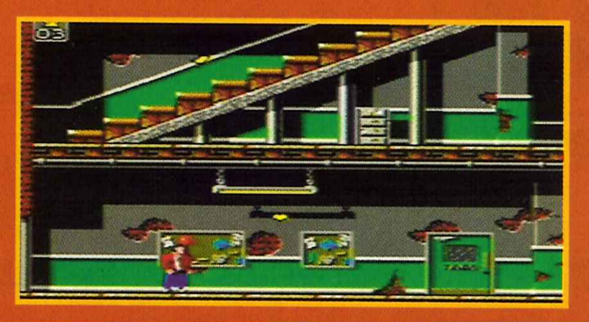
Atravesar toda clase de situaciones límite en una lucha contra reloj se convertirá en un reto muy difícil de superar, incluso para un héroe como tú.











Plataformas poco originales

Last Action Hero es el típico videojuego de plataformas para Master System, en el que no se ha introducido nada nuevo que pueda sorprendernos. Poco hay que pueda aportar originalidad a este cartucho. Sin embargo, la enorme dificultad que entraña la consecución del objetivo final, hace que resulte enormemente atractivo para los exigentes.

Ahora, eso sí, se trata de un juego únicamente recomendable para jugadores con una paciencia superior a la del santo Job. Abstenerse de jugar las personas inquietas y las fácilmente irascibles, porque de lo contrario la vida de vuestra consola de ocho bits corre serio peligro y aumenta sus posibilidades de acabar estampada contra la pared.

El Consolero Enmascarado

MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS
SONY
Sony
Nº jugadores: 1
Vidas: 8
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 4

Gráficos — 76
Los escenarios, aunque no son demasiado variados, sí se puede decir que están bastante bien de color.

Música — 75
La música que acompaña la acción es muy apropiada para al juego, aunque no sea excesivamente original.

Sonido FX — 74
Muy acordes con el tipo de juego, pero poco diversos y más bien pobres. En suma, nada del otro mundo.

Jugabilidad — 78
Los movimientos del pequeño sprite son muy sencillos y fácilmente controlables.

Adicción — 78
Su gran inconveniente es que sólo puede jugar una persona. Aun así, es propicio para engancharse.

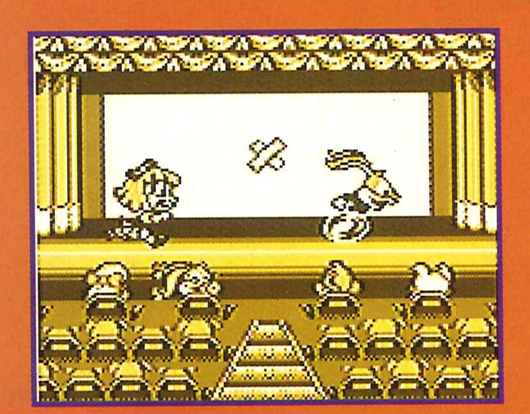
Total — 76
Este cartucho pondrá a prueba vuestro nivel de paciencia y de insistencia. Os podréis pasar largos ratos pegados a las sillas.

Lo Mejor
- Los coloridos de los gráficos.
- El salto que realiza el coche cuando se finaliza la tercera fase.

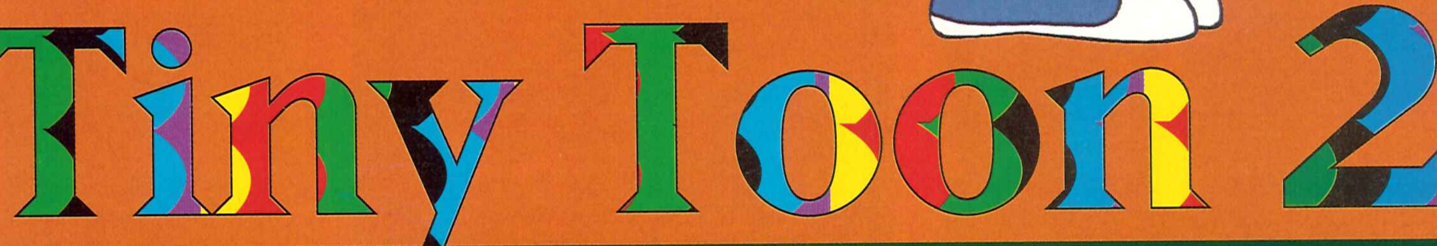
Lo Peor
- La poca originalidad, tanto de los escenarios como de los sprites.
- Ofrece diversión sólo a un jugador.
- Contiene muy pocas fases.







LOCOS POR EL CINE

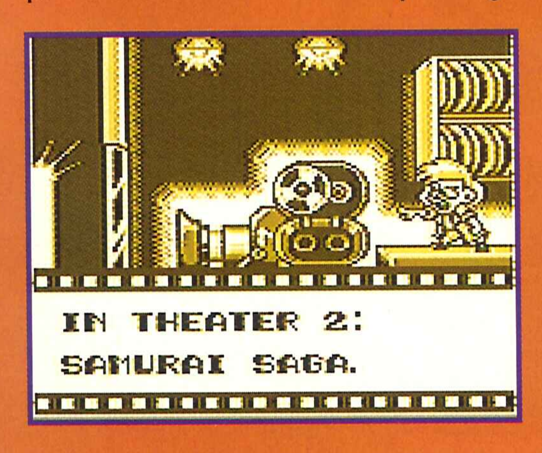


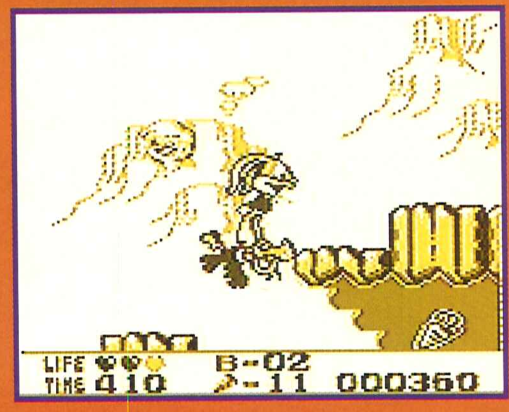
Tiny Toon 2 in Montana's Movie Madness

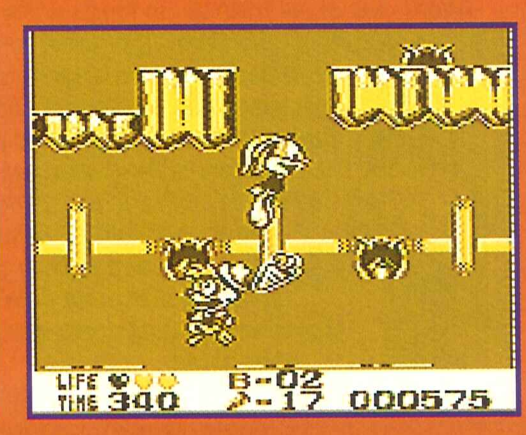
En Acme Acres la vida suele transcurrir de forma agradable y divertida. Mucha culpa de tanta alegría la tienen sus habitantes, que continuamente están buscando nuevas maneras de pasárselo bien. Aunque claro, siempre existe alguna oveja negra que desentona con el ambiente, y la de aquí se llama Montana Max.

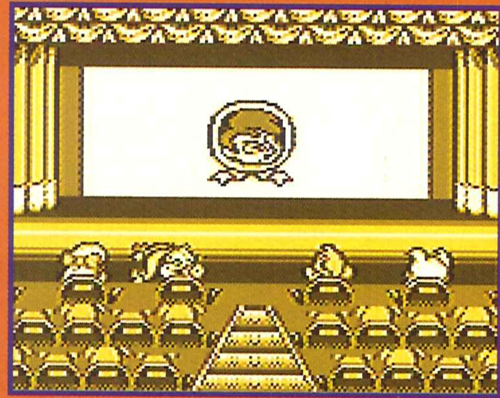
Por regla general, a este personaje le encanta salirse con la suya sin importarle cómo. Por eso, cuando todos los alumnos de la Looniversidad Acme recibieron entradas gratuitas para la nueva sala de multicines que inauguraba Montana, quedaron gratamente sorprendidos. Babs Bunny, Hampton, Plucky Duck y el resto de la pandilla pensaron que por fin Monty había cambiado. Sólo Buster Bunny recelaba ante tanta generosidad.

Por desgracia, pronto se confirmaron las dudas de Buster. Lo que prometía ser una sesión de películas clásicas, se convirtió en una tortura china, pues Montana Max había rodado nuevas versiones y se había convertido en la estrella absoluta de todos los filmes. Con horror, Buster vio cómo desfilaban por la pantalla todos los aliados de Monty destrozando obras maestras del séptimo arte, e indignado llegó a la conclusión de que no le quedaba más remedio que saltar a la pantalla para remediar este atentado al cine. ➤

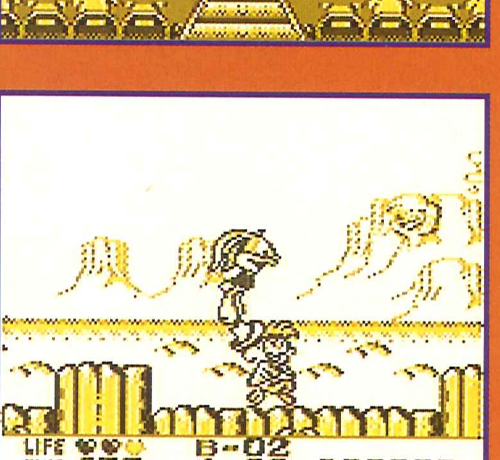


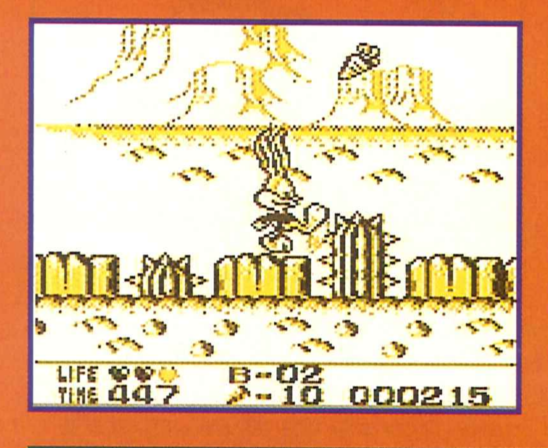


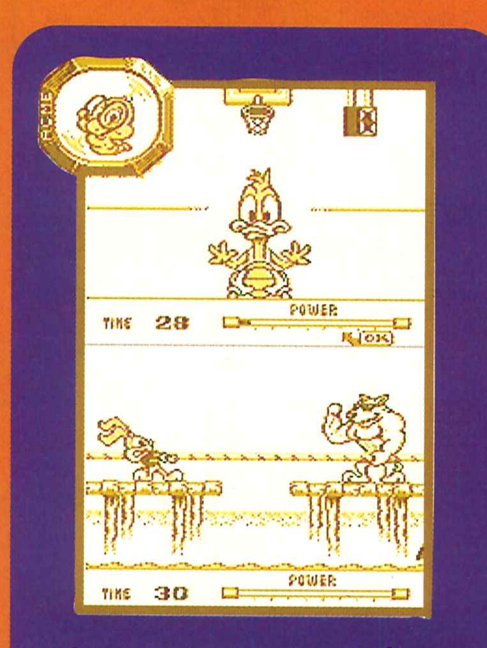






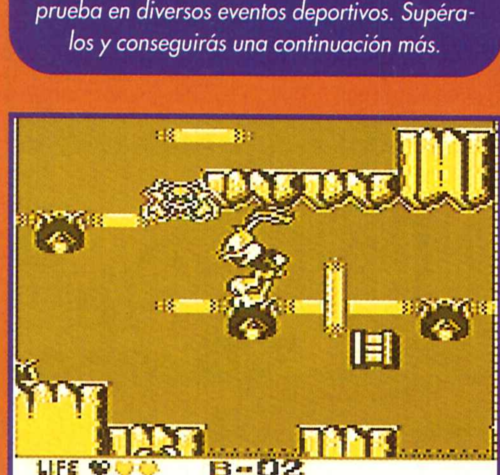


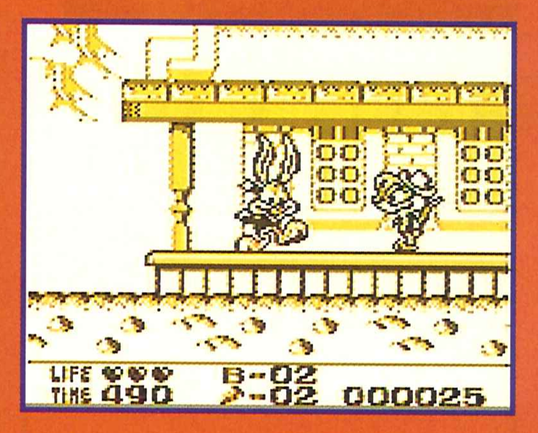


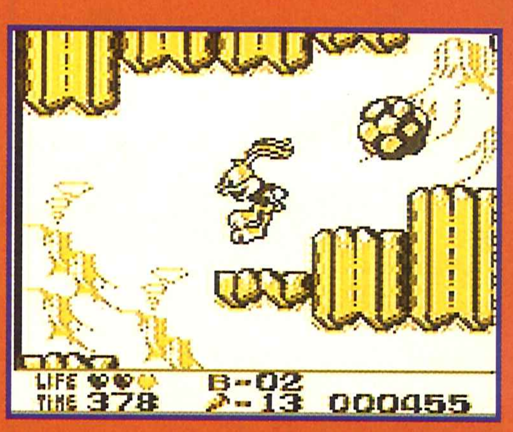


Contamos contigo

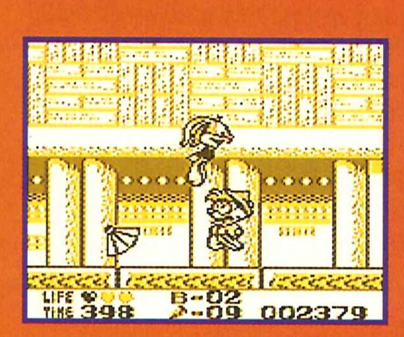
Cada vez que finalices una fase o película, te espera el pequeño Bookworm para ponerte a prueba en diversos eventos deportivos. Supéralos y conseguirás una continuación más.

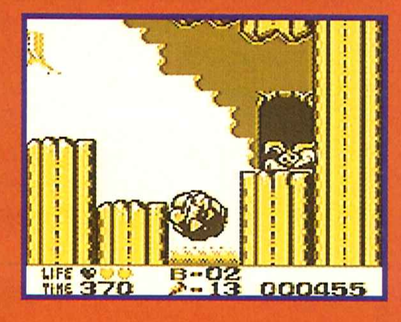


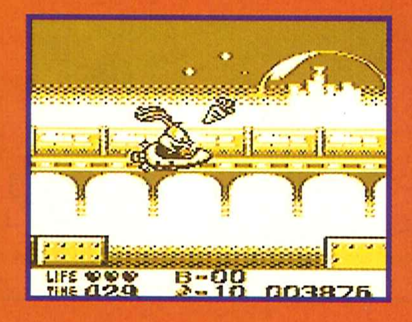


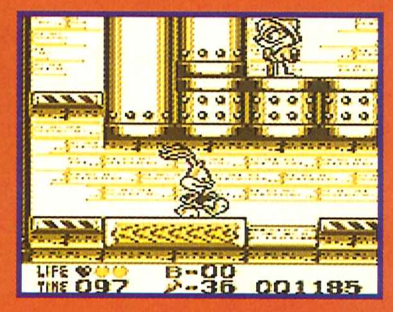


Ser el pistolero más rápido del Oeste o manejar la espada como un samurai son algunas de los aventuras que podrás vivir en compañía de Buster.









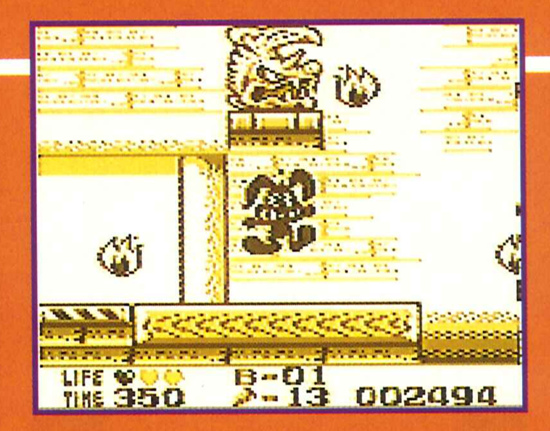
Más arrolladores que nunca

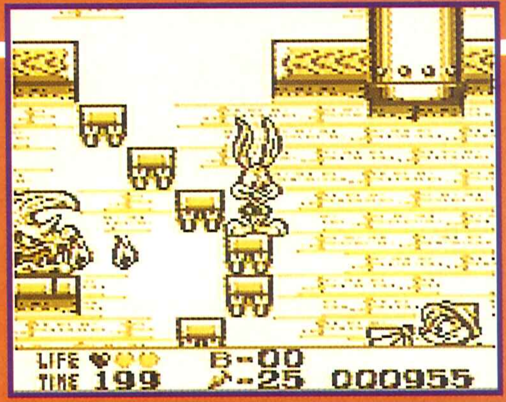
Los pequeños de la pandilla Warner visitan de nuevo Game Boy con la segunda entrega de sus aventuras. Entrega que no tiene nada que desmerecer a la anterior, sino todo lo contrario. Y es que Konami ha conseguido un juego tan divertido como logrado.

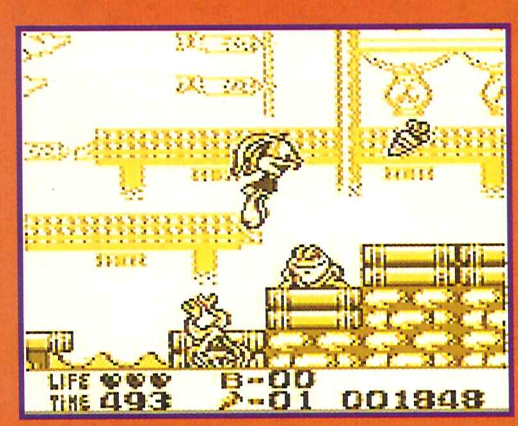
Como suele ocurrir en este tipo de cartuchos, las animaciones de los personajes no tienen nada que envidiar a las de la famosa serie de dibujos, y los protagonistas se mueven al ritmo de animadas y marchosas melodías. Además, resulta muy curiosa y llamativa la concepción del juego en base a cuatro géneros clásicos del cine. Vamos, que resulta una maravilla encontrarnos con joyas como ésta para la portátil de Nintendo.

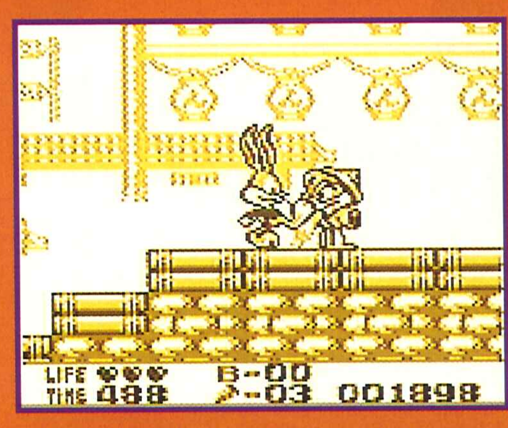


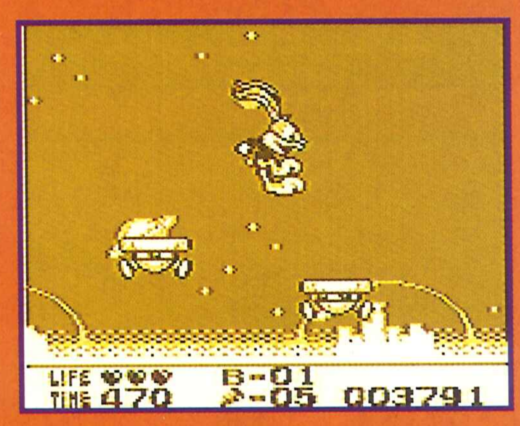
Cruela de Vil

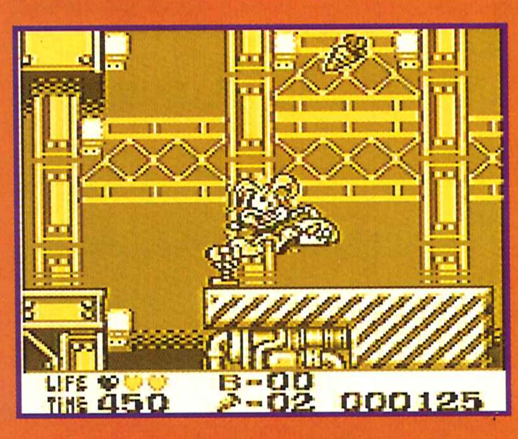


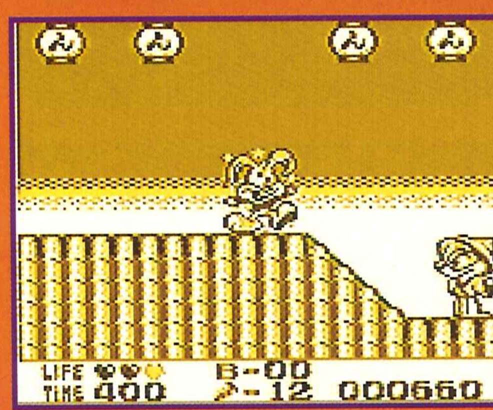


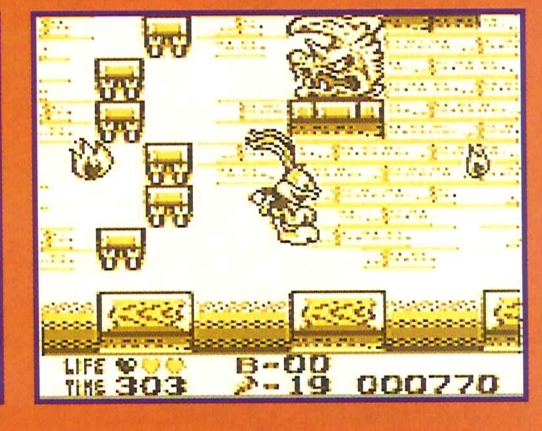










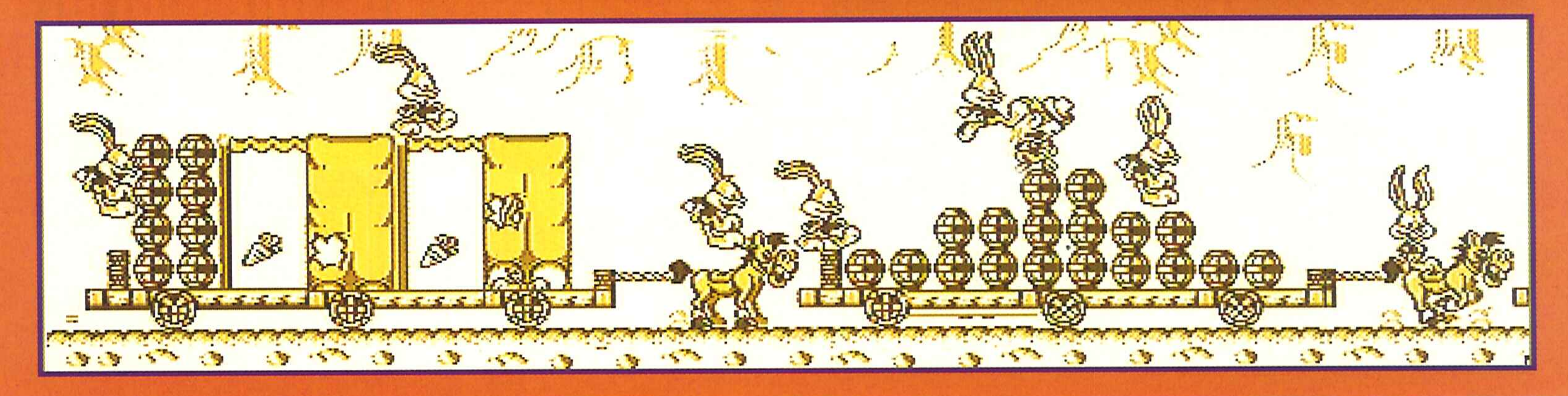


De esta forma, el simpático conejo se convierte en protagonista de las cuatro películas que Montana ha destrozado: un western, una de samuráis, una de ciencia ficción y una de terror. En ellas se enfrentará a los enemigos y obstáculos propios de cada uno de estos géneros cinematográficos. Además, al final de cada film Buster deberá derrotar al consabido malo que, por supuesto, no es otro que Montana Max caracterizado para la ocasión.

Para derrotar a sus enemigos, Monty incluido, Buster contará con dos opciones: saltar sobre ellos y ponerles definitivamente fuera de combate o paralizarles momentáneamente a base de patadas. Por el camino, podrá recoger zanahorias que aumentarán su marcador al final de cada fase. Y si localiza a Gogo Dodo, se verá trasladado a Wacky Land, donde podrá conseguir un corazón más para su barra de energía, rellenar ésta o sumar puntos.

Cada vez que Buster termine felizmente una película, recibirá la ovación del público y los efusivos abrazos de Elmyra. En este momento, entrará en escena Bookworm. Este gusano someterá a Buster a diversas pruebas deportivas, en las que podrá conseguir una oportunidad más de continuar el juego.

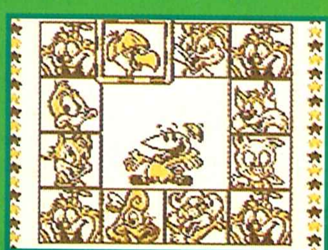
Ahora, ya puedes meterte en la piel del conejo más saltarín de los dibujos, para bajarle los humos al caprichoso Montana. ¡Ah!, y no pases por alto los valiosos consejos que te ofrecen tus amigos.

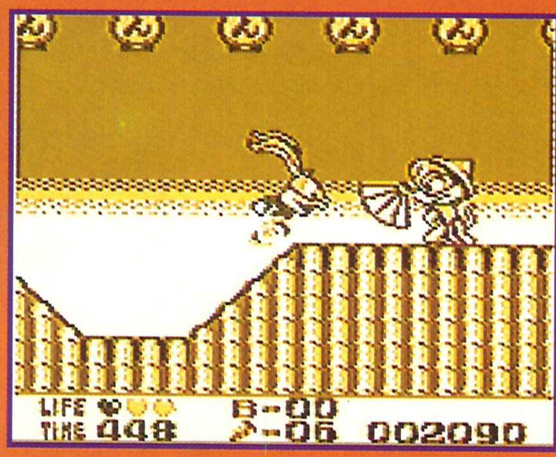


Wacky Land

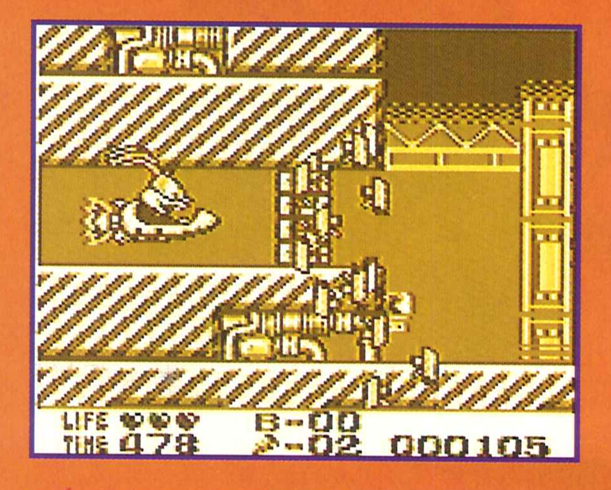
Bienvenido a la fabulosa tierra de Gogo Dodo. Cada vez que localices a este animalito, podrás jugar en una loca ruleta de la fortuna. Conseguirás vidas, barra de energía y puntos. ¡Pero cuidado con Dizzy Devil!

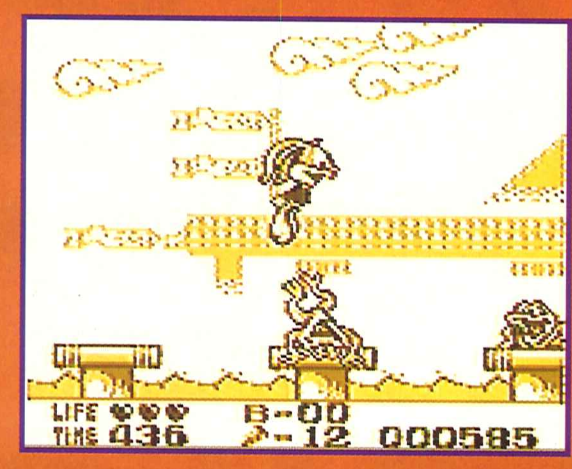


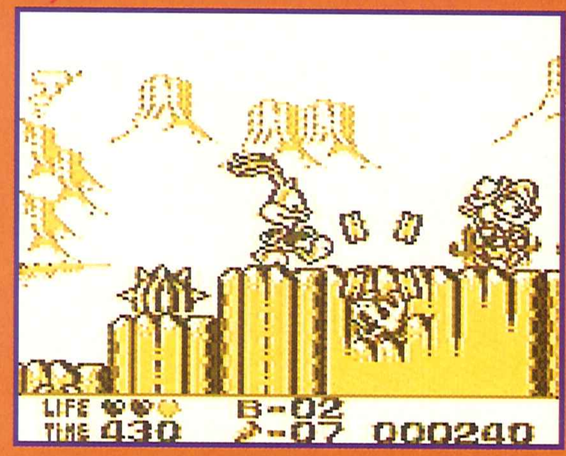


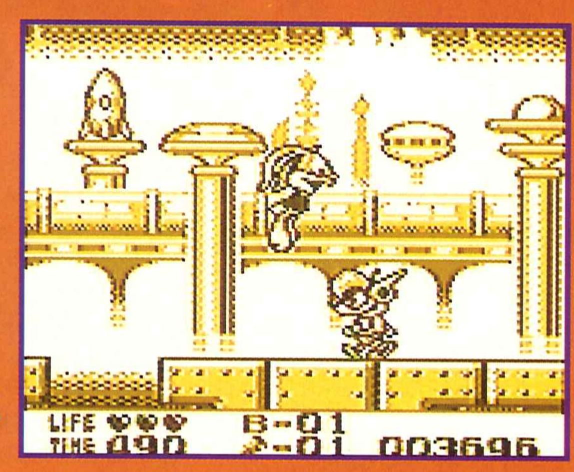


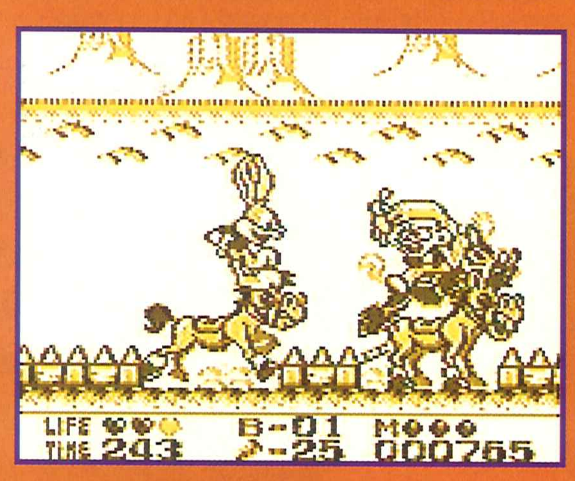
¿Habéis visto muchas películas japonesas? Esperamos que la respuesta sea afirmativa, y podáis trasladar a la consola todos vuestros conocimientos sobre este género cinematográfico.

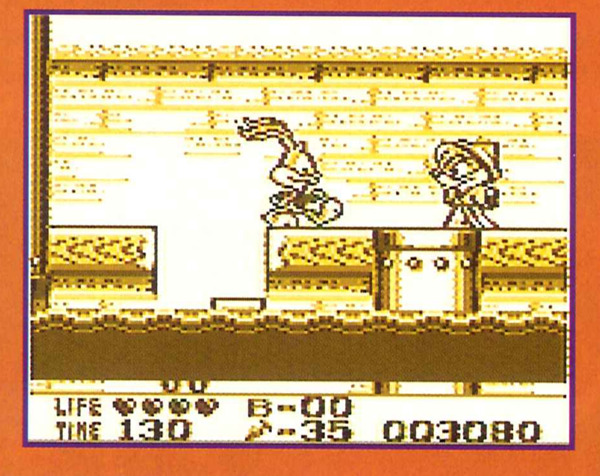












GAME BOY



PLATAFORMAS
KONAMI
Konami

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 2
Megas: 2

Gráficos — 89

El sprite de Buster, muy bien animado, se mueve por variados escenarios gracias a un suave scroll.

Música — 87

Disfrutaréis de la banda sonora de los dibujos y de melodías acordes con la ambientación de cada fase.

Sonido FX — 80

Destaca la presentación, con rugidos de Montana Max en plan león de la Metro incluidos.

Jugabilidad — 91

Saltar o pegar patadas se convierte, gracias a Buster Bunny, en todo un lujo, por su facilidad de control.

Adicción — 93

Asumir el papel de Buster en cuatro películas distintas y fastidiar a Montana Max es más que suficiente.

Total — 89

Una superproducción que no tiene nada que envidiar a la serie de dibujos que protagonizan los herederos de Bugs Bunny.

Lo Mejor

- Las animaciones de Buster.
- El adecuado tamaño de los sprites.
- Que cada fase esté ambientada según un género cinematográfico.

Lo Peor

- Se echa de menos una mayor variedad de enemigos.

SUPER NINTENDO

SPACE ACE

ME SIENTO REJUVENECER

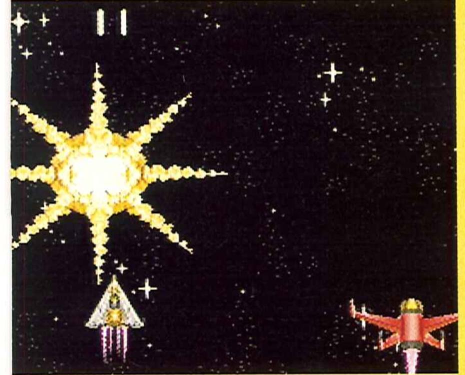
Parece ser que en un futuro no muy lejano la paz reinará en la Tierra. Pero una vez que los humanos hayamos limado nuestras diferencias para conseguir esa tranquilidad, tendremos que preocuparnos de otras amenazas que no vendrán precisamente del país vecino. El Universo, ese gran desconocido, será un pozo sin fondo de amenazas para nuestro planeta.

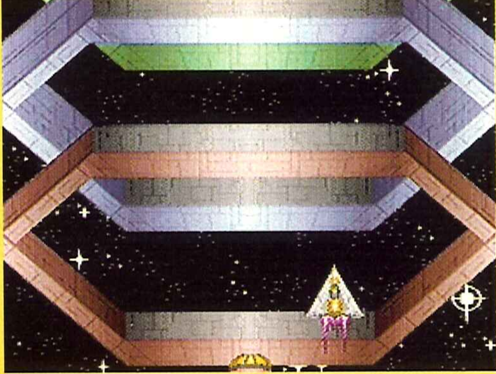
Y una de esas amenazas llega ahora a Super Nintendo, gracias al ingenio de Don Bluth para crear dibujos animados y a la primera incursión de Empire Software en el mundillo consolero.

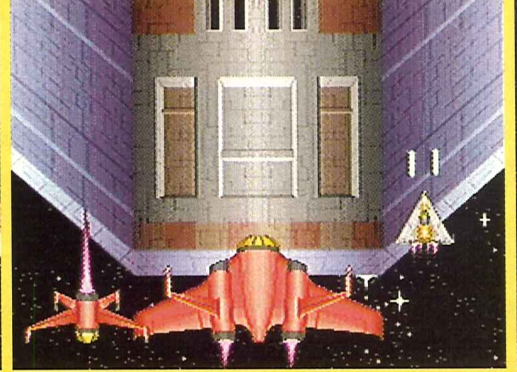
Malos, por desgracia, los hay y los habrá siempre. Y el que nos ocupa en esta ocasión responde al contundente nombre de Borf y ostenta el cargo de comandante. A sus órdenes se encuentra un extenso ejército de alienígenas que tratará de hacer realidad los crueles planes de Borf: poseer el control absoluto sobre el planeta Tierra y sus habitantes.

Pero el comandante, además de diabólico es listo. Y como ante una simple invasión los terrícolas se habrían defendido con todas sus fuerzas, ha decidido utilizar el último invento de la tecnología, el Rayo Infanto. No os estamos hablando de ningún láser, ni de una pistolita ni nada parecido, sino de un avance científico que devuelve a los hombres a su más tierna infancia. Así, convertidos en bebés y adolescentes, la resistencia que pueden ofrecer a las fuerzas invasoras es mínima.

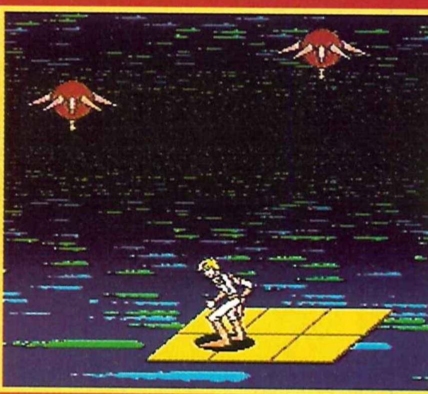
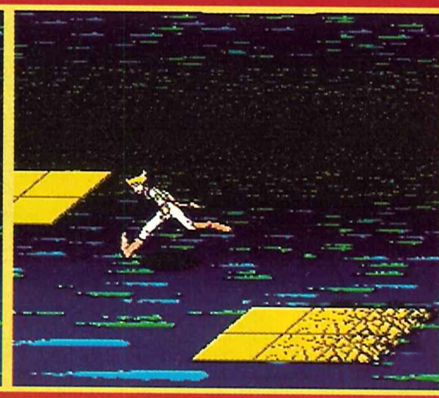
Encima, para complicar las cosas, Borf se ha encaprichado de la



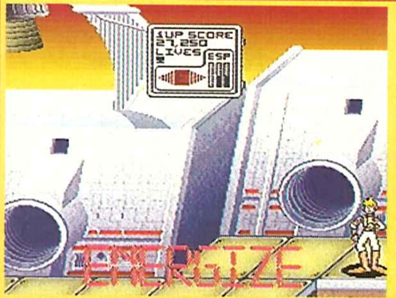


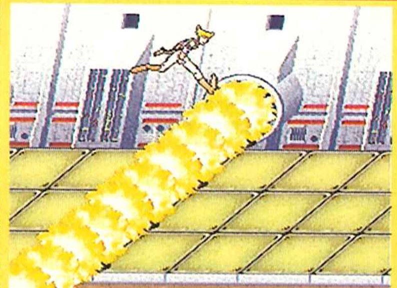




El bueno de Dexter las pasará moradas para avanzar poco a poco a lo largo de cada fase. Los reflejos y una buena coordinación serán fundamentales para salir con éxito de situaciones difíciles como esta de aquí.



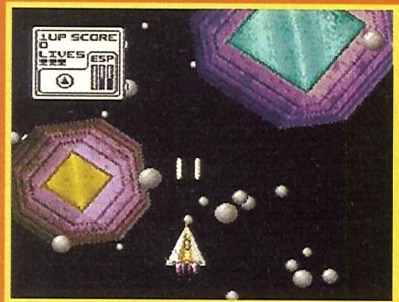




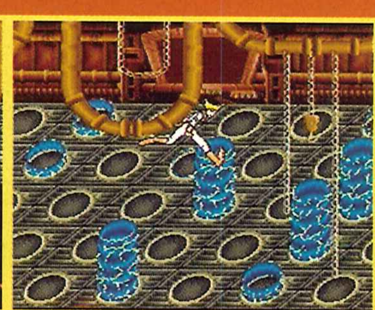
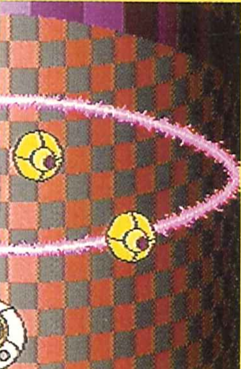

bella Kimmy y la ha raptado para compartir con ella toda la gloria de su victoria. Pero afortunadamente aún quedas tú, el último paladín de la paz y la justicia sobre la Tierra, para poner fin a estas barbaridades.

Tu nombre es Dexter y estás hasta las narices de abusos, invasiones y planes de grandeza. Aunque eso sí, el Rayo Infanto también te ha alcanzado, por lo que has retrocedido hasta tu adolescencia. Te has convertido en un jovencito que debe afrontar una triple misión: recuperar la hombría, salvar a la bella Kimmy (que para colmo de males es la mujer de tus amores), y liberar a la Tierra de esta terrible amenaza.

Te esperan nada menos que trece fases si quieres llevar todo esto a buen fin. En ellas, se combinan las plataformas en 3D con el "beet'em up", y además tendrás que demostrar tu habilidad como experto patinador, conducir una potente motocicleta galáctica y explorar las profundidades del océano. Claro, que toda esta aventura vale la pena con tal de devolver la paz a la Tierra expulsando de ella para siempre al comandante Borf y su ejército de alienígenas.





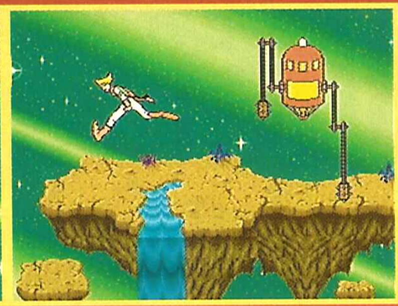





Este que aparece a la izquierda es el malvado comandante Borf. Gracias a él y al empleo que hace del Rayo Infante, todos los habitantes de la Tierra vuelven a su infancia y no pueden oponerse a la invasión alienígena.







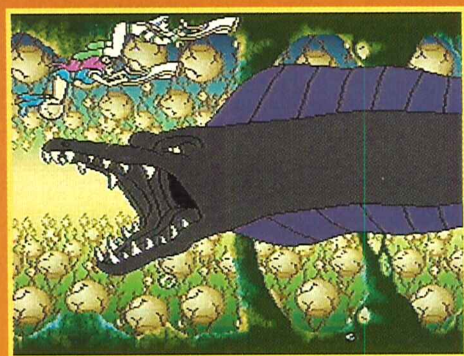


Retroceder unos años en el tiempo es un bello sueño. Pero si se hace para tratar de evitar una invasión alienígena, la cosa se complica.











En otra onda

Empieza el juego con una sonora carcajada que pone los pelos de punta. La primera escena presenta unos gráficos de lo más prometedores y la melodía es la propia de una aventura de acción. Así que comenzamos a jugar con todas las ganas y la ilusión del mundo... y aquí es donde empiezan los problemas, ya que «Space Ace» es un juego atípico.

Para que llegue a enganchar a tope, requiere atención y paciencia, sobre todo mucha paciencia, ya que de otra manera no aguantaréis ni un segundo. La clave consiste en realizar los movimientos adecuados en el momento justo. De otra forma, estaréis perdidos.

En definitiva, es un cartucho al que, debido a su complejidad, odiaréis para siempre u os gustará de tal forma que no podréis dejarlo.

Cruela de Vil

SUPER NINTENDO



ARCADE
EMPIRE SOFTWARE
Empire Software
Nº jugadores: 1
Vidas: 6
Nº de fases: 13
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos — 86
Espectaculares escenarios en 3D y protagonistas basados en figuras de dibujos animados.

Música — 82
Melodías muy movidas que acompañan el desarrollo del juego dándole las dosis de acción necesarias.

Sonido FX — 79
Destacan los sonidos que emite el protagonista cada vez que muere y las irónicas carcajadas de Borf.

Jugabilidad — 72
Cuesta hallar el lugar adecuado para realizar los movimientos, pero todo es cuestión de adaptarse.

Adicción — 74
El juego resulta bastante difícil, pero si os gustan los retos complicados podréis cogerle el gustillo.

Total — 79
Un juego brillantemente concebido, sobre todo en el aspecto gráfico, pero que presenta el handicap de su gran complejidad.

Lo Mejor
- Los brillantes y cuidados escenarios.
- La variedad con que se ha concebido.
- Las fases sobre patines y las submarinas.

Lo Peor
- Que no te gusten este tipo de juegos.

Continúa tu colección de los largometrajes

DRAGON BALL Z
LAS PELÍCULAS



El planeta está en peligro!!

ANIME VIDEO PRESENTA
DRAGON BALL Z
LAS PELÍCULAS
UN FILM DE AKIRA TORIYAMA
LA SUPER BATALLA
LARGOMETRAJE
© BIRD STUDIO / SHUEISHA / TOEI ANIMATION

Por fin en video!!

Hasta hoy sólo conocías la serie de TV. Descubre ahora y alucina con la verdadera historia:
3 Largometrajes "DRAGON BALL"
6 Largometrajes "DRAGON BALL Z"
Un total de 9 películas que constituyen la filmografía completa "DRAGON BALL" de AKIRA TORIYAMA.
NO LAS DEJES ESCAPAR!

Lanzamiento de febrero:

- LA SUPER BATALLA
  Disponible a partir del 9 de febrero
- EL SUPER GUERRERO SON GOKU
  Disponible a partir del 23 de febrero

© BIRD STUDIO / SHUEISHA / TOEI ANIMATION

ANIME VIDEO PRESENTA
DRAGON BALL Z
LAS PELÍCULAS
UN FILM DE AKIRA TORIYAMA
EL SUPER GUERRERO SON GOKU
ANIME
LARGOMETRAJE
© BIRD STUDIO / SHUEISHA / TOEI ANIMATION

P.V.P. 1.995 .-pts. Cada una

Edición limitada

Este mes de febrero, dos nuevas entregas de tus películas favoritas.

Otros títulos editados de la colección:

1. LA LEYENDA DEL DRAGON XERON
2. LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL
3. AVENTURA MISTICA
4. GARLICK JUNIOR INMORTAL
5. EL MAS FUERTE DEL MUNDO



Los encontrarás en los mejores videoclubs, grandes superficies, tiendas de cómics y de videojuegos.

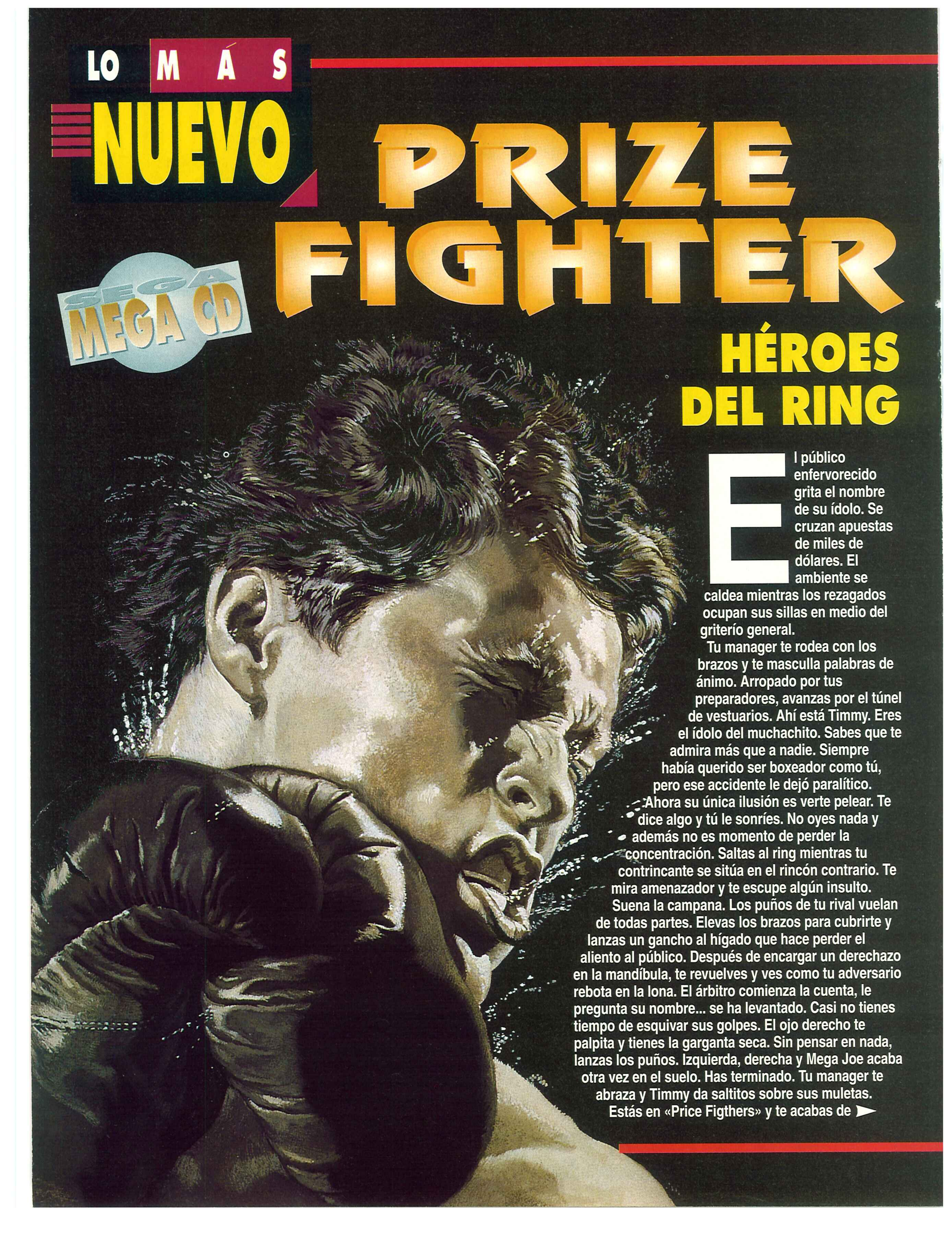
Cómic editado por PLANETA de AGOSTINI



El futuro ya está aquí!!

ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS, S.L., Amigó, 17, bajos - 08021 Barcelona - Tel. (93) 200 49 11 - Fax (93) 200 43 21

O&C/Valdeman



SEGA MEGA CD

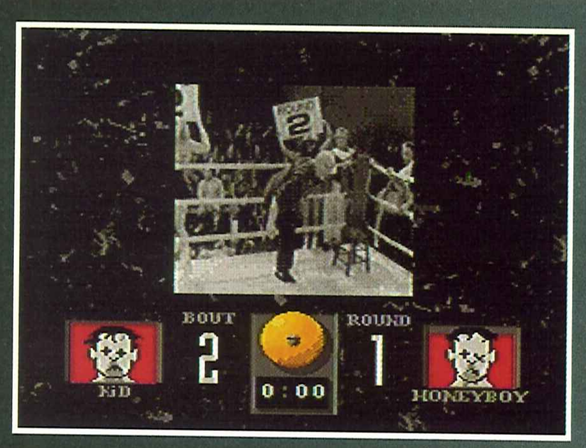
PRIZE FIGHTER

HÉROES DEL RING

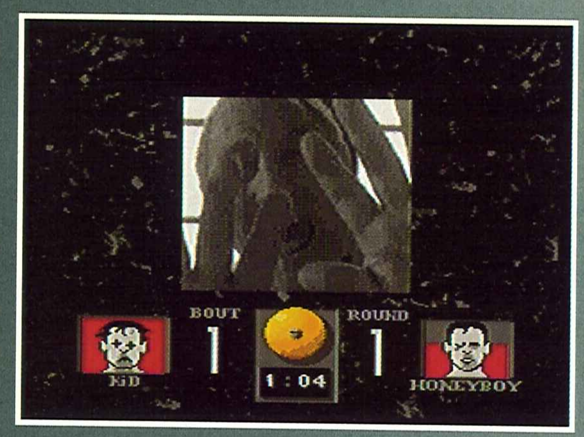
El público enfervorecido grita el nombre de su ídolo. Se cruzan apuestas de miles de dólares. El ambiente se caldea mientras los rezagados ocupan sus sillas en medio del griterío general.

Tu manager te rodea con los brazos y te masculla palabras de ánimo. Arropado por tus preparadores, avanzas por el túnel de vestuarios. Ahí está Timmy. Eres el ídolo del muchachito. Sabes que te admira más que a nadie. Siempre había querido ser boxeador como tú, pero ese accidente le dejó paralítico. Ahora su única ilusión es verte pelear. Te dice algo y tú le sonríes. No oyes nada y además no es momento de perder la concentración. Saltas al ring mientras tu contrincante se sitúa en el rincón contrario. Te mira amenazador y te escupe algún insulto. Suena la campana. Los puños de tu rival vuelan de todas partes. Elevas los brazos para cubrirte y lanzas un gancho al hígado que hace perder el aliento al público. Después de encargar un derechazo en la mandíbula, te revuelves y ves como tu adversario rebota en la lona. El árbitro comienza la cuenta, le pregunta su nombre... se ha levantado. Casi no tienes tiempo de esquivar sus golpes. El ojo derecho te palpita y tienes la garganta seca. Sin pensar en nada, lanzas los puños. Izquierda, derecha y Mega Joe acaba otra vez en el suelo. Has terminado. Tu manager te abraza y Timmy da saltitos sobre sus muletas.

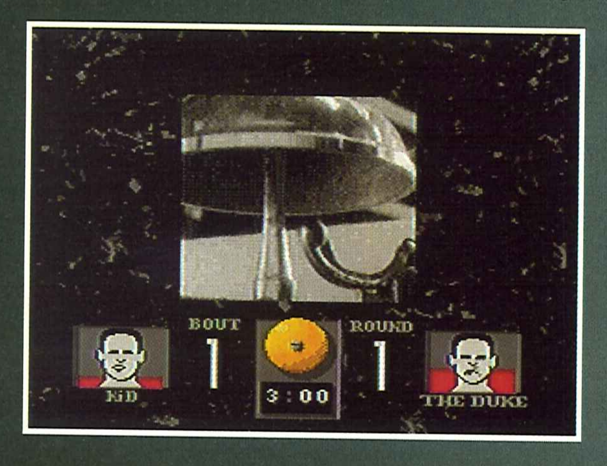
Estás en «Price Figthers» y te acabas de ➤

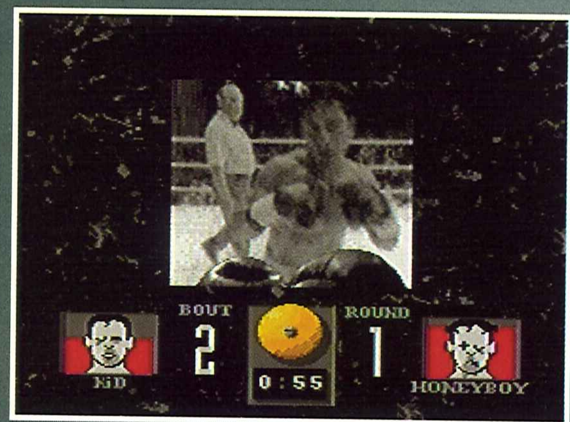


Al final de cada round, podrás alegrar la vista gracias a las guapas señoritas que pasean el cártel indicador por todo el ring.

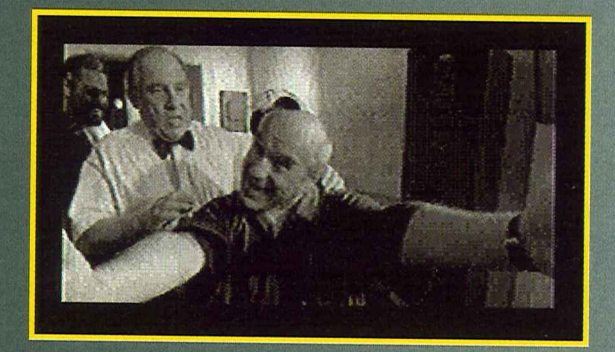


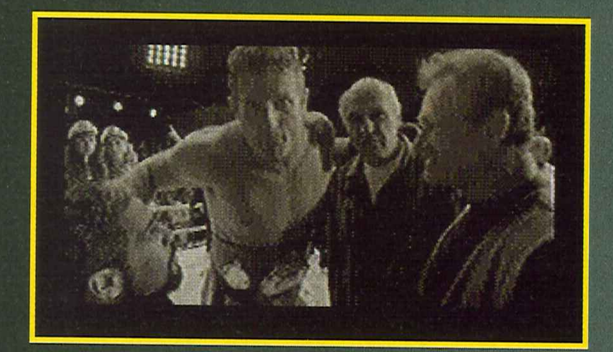
Si no te cubres bien de los golpes, puede que te encuentres con la cara del arbitro encima de ti anunciándote el final de la cuenta.

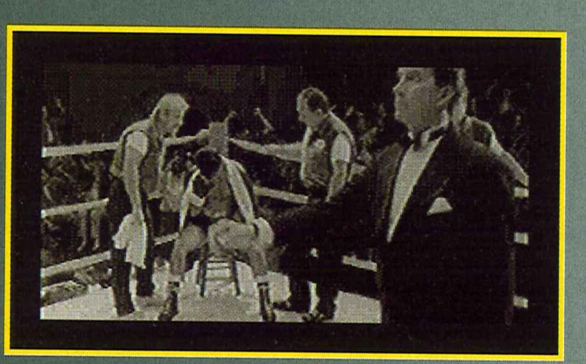




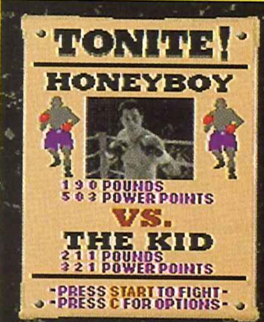
No se trata de un simple juego de boxeo, sino de la carrera de un pugilista vista en forma de película de cine negro americano.

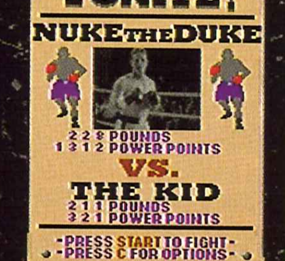














Un juego duro y emocionante como el boxeo mismo.

GRÁFICOS CD

Todo el juego, de la primera a la última pantalla, está formado a base de una película en blanco y negro digitalizada. Esta tarjeta de presentación es más que suficiente para garantizar el realismo y la emoción. Se recrean detalles tan importantes como el árbitro haciendo la cuenta, y tan insignificantes como un vendedor de palomitas. El resultado es una perfecta ambientación muy de agradecer.

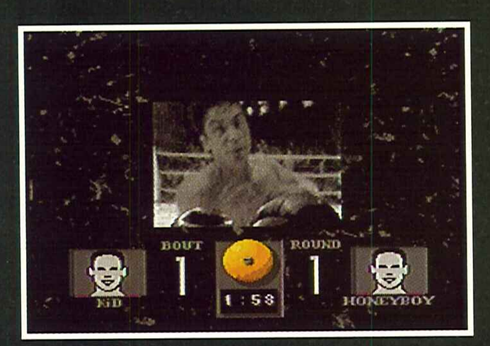
SONIDO CD

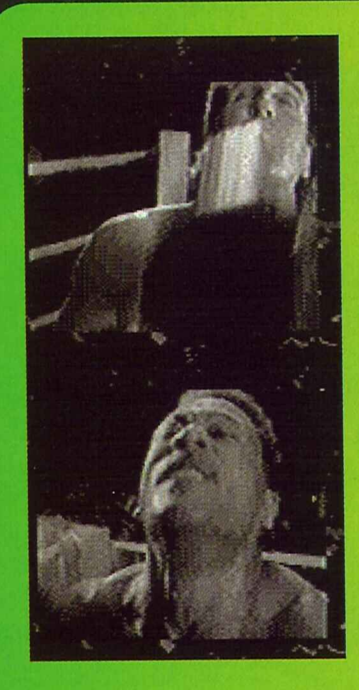
Las melodías son vivas y contundentes, muy apropiadas para el juego. Sin embargo, el valor de este CD no está en la música, sino en los efectos sonoros. A lo largo del combate la música desaparece, remplazada a la perfección por el sonido de los puñetazos, la respiración de los boxeadores, las instrucciones del árbitro y las exclamaciones de un público enfervorecido.

MEMORIA CD

A pesar de que el juego consta de dos Cds, sólo se puede luchar contra cuatro boxeadores, lo que termina siendo bastante aburrido. Lo que está claro es que entre escenas de ambiente y sonido, el juego se ha quedado reducido a su mínima expresión. Una pena, porque es uno de los juegos de Mega CD que merecen ese nombre, ya que es innovador e introduce técnicas imposibles en MD.

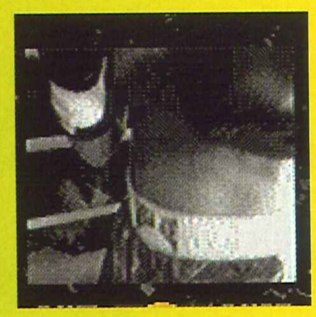


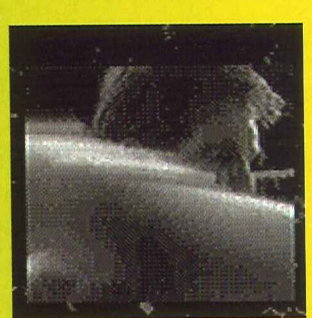


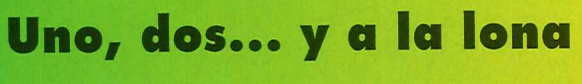






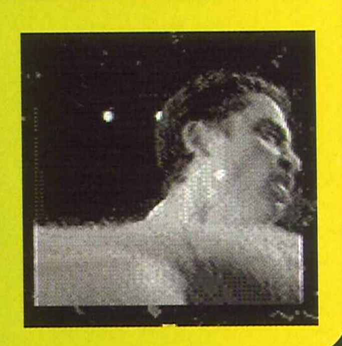






Uno, dos... y a la lona

Cuando consigas impactar en algún punto vital de tu contrincante, la imagen se ampliará lo suficiente como para que puedas apreciar con todo detalle los demoledores efectos de tu golpe. Si eres lo suficiente-mente rápido, podrás incluso conectar varios puñetazos en una serie que resultará fatal para tu contrario y espectacular a más no poder. Claro, que para conseguirlo necesitarás entrenar a lo Rocky.

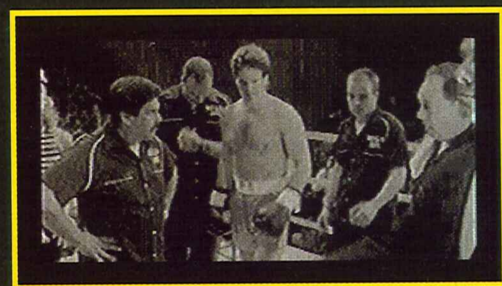


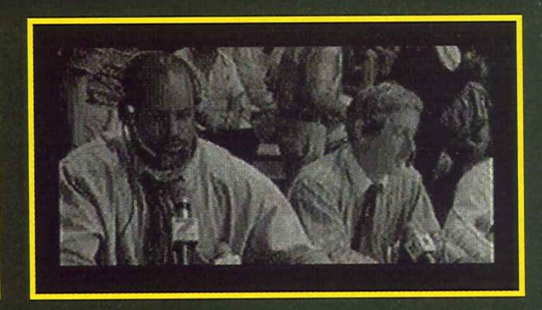
convertir en el protagonista de una película de cine negro.

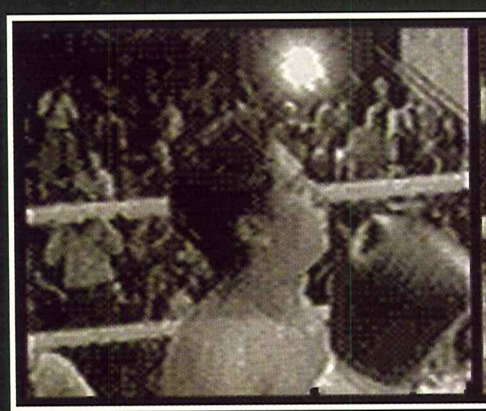
Historias paralelas sin aparente conexión se entremezclarán con la dura acción del combate. Corredores de apuestas, prestamistas y niños inválidos formarán una cohorte de personajes secundarios que dotan de gran realismo al juego. No en vano el responsable de la "película" es Ron Stein, director de la serie "Rocky".

Tu carrera de boxeador transcurrirá entre el duro trasiego de los vestuarios al ring, en un mundo en blanco y negro donde cuatro púgiles tratarán de hacer de tu cara un mapa. Regido por perspectiva subjetiva, la pantalla de juego sólo mostrará las imágenes que podrías ver desde tu ficticia posición. Tus guantes serán la única referencia que tengas de ti mismo en toda la historia, y su contundencia será tú única arma. Eso sí, una vez sumergido en «Prize Fighters», el boxeo será tu vida.









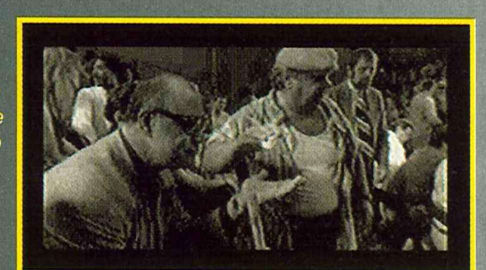


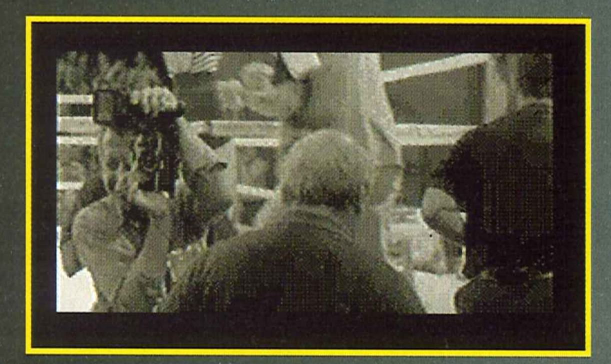


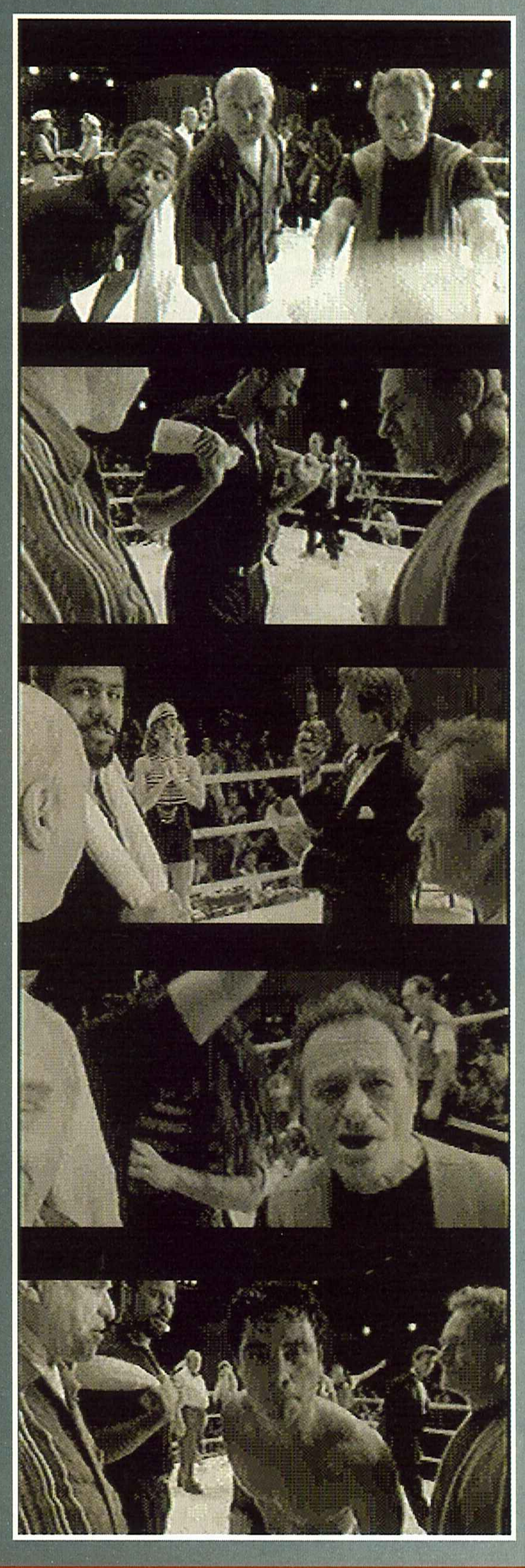




Las escenas de introducción y de ambiente son una parte tan importante de «Prize Figther» como el mismo combate. Serán las encargadas de hacerte sentir parte activa del duro mundo del boxeo.





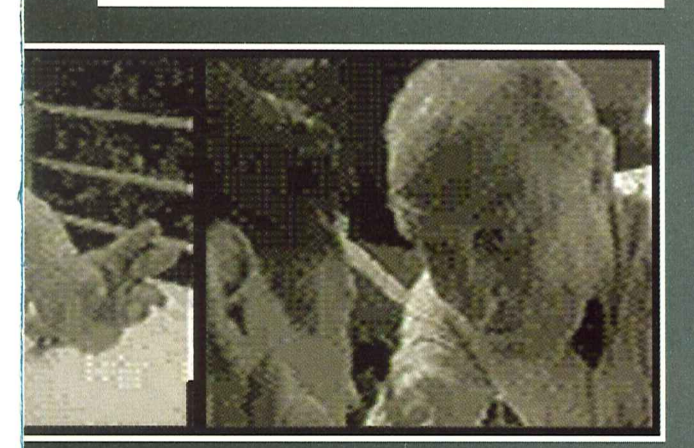


Para campeones

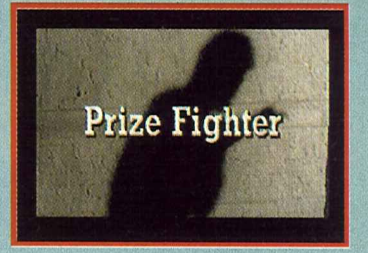
Este es sin duda uno de los juegos de Mega CD que de verdad merecen este honor. Su planteamiento y técnica no le habrían permitido aparecer en ningún otro formato, y eso le dota de un interés especial. No es un cartucho elevado de categoría gracias a su conversión a compacto, sino de un programa pensado por y para el CD.

Podemos encontrarle bastantes defectos, como su escaso número de luchadores o su complicado control, pero su ambientación y verismo le convierten en un juego distinto, original y adecuado a la máquina para la que se concibió. Y no estaría mal que tomaseis nota, porque no se podría decir lo mismo de la mayoría de los juegos que hasta ahora han salido para el formato Mega CD.

Teniente Ripley



MEGA CD



DEPORTIVO
SEGA
Digital Pictures
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: Campeonato
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar

Gráficos — 90

Todo el juego está formado por escenas digitalizadas. El blanco y negro dota a la acción de un ambiente duro, frío, muy apropiado.

Sonido — 90

La música es buena, pero lo mejor son los efectos sonoros: voces, golpes, la cuenta del arbitro, el público... todo muy real.

Jugabilidad — 82

Es bastante difícil jugar con comodidad. Tus primeros combates no serán más que un martilleo continuo a los botones.

Adicción — 83

Ir boxeando para ascender puntos en la clasificación es muy interesante, pero hacerlo siempre contra los mismos cuatro rivales...

Total — 85

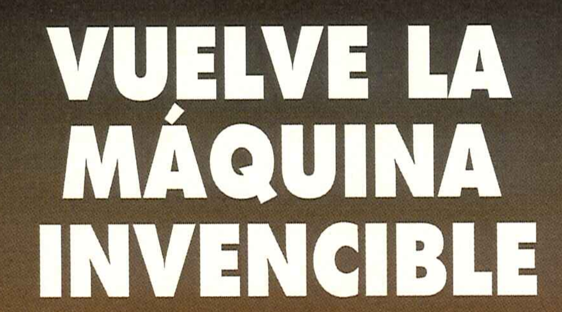
Para los amantes de estos juegos será interesante, pero su dificultad y la escasez de boxeadores dejarán algo fríos al resto.

Lo Mejor

- **La ambientación es sin duda el punto fuerte de este juego, pues está cargado de verismo.**

Lo Peor

- **Que sólo haya cuatro contrincantes a elegir.**
- **La dificultad de manejo.**



VUELVE LA MÁQUINA INVENCIBLE











La máxima capacidad de aniquilamiento y destrucción, es decir, Robocop, vuelve a los 16 bits de Sega con un arcade de acción trepidante, acompañado de un sonido tan metálico que puede llegar a oxidarse.

Tras vencer a todos los Terminators imaginables, el brazo armado de la ley no puede dejar de matar. Menos mal que siempre habrá delincuentes y mafias para saciar su hambre destructiva, pues de lo contrario este binomio de hombre/máquina se volvería contra sus propios creadores, y eso sería verdaderamente catastrófico.

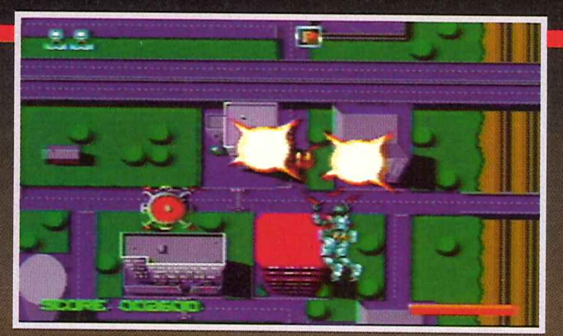
Los responsables de la OCP, no contentos con la capacidad destructiva (tres armas distintas) que presenta Robocop, han decidido incorporarle un aparato de propulsión con el que puede volar (es un sistema similar al de los Juegos Olímpicos de Los Angeles, aunque más perfeccionado). Así, vuestro personaje de aleación ligera se introducirá en unas fases al más puro estilo shoot'em up, con perspectiva cenital y diferentes armas para elegir, que irán apareciendo a medida que avancéis por los tejados de la gran ciudad. Un detalle original que proporciona gran variedad a todo el juego.

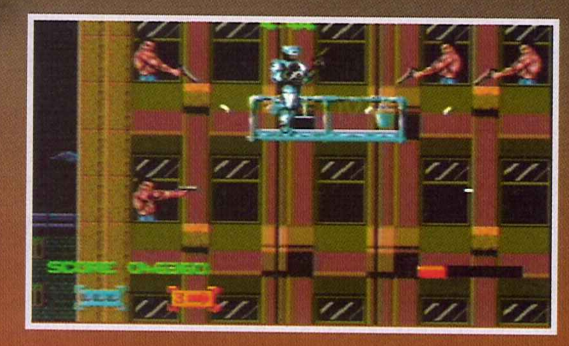
El reloj se convertirá en un enemigo más al que hay que batir, ya que tendréis que concluir cada fase en un tiempo determinado. Si no lo lográis, perderéis una vida. Y ya veréis cómo la echáis de menos a la hora de eliminar a unos enemigos muy difíciles, sobre todo a partir de la segunda fase. Además, si sois de los que os gustan los retos, tenéis hasta tres niveles de dificultad, pudiendo elegir también el número de continuaciones (ninguna, una o dos).

Las calles y edificios de Detroit siguen siendo el paisaje de fondo de la acción más salvaje, donde lo único que cuenta es disparar mucho y más rápido que los enemigos, sin prestar demasiada atención a los impactos que podáis recibir de vuestros adversarios. Y, ante todo, procurando obtener la máxima diversión posible.













Los enemigos que saldrán al paso de nuestro metálico policía son originales y variados, yendo desde delincuentes comunes hasta las más sofisticadas máquinas de matar.



Creo que ya te conozco

Esta nueva incursión del ciberpolicía más destructivo de todo Detroit en los circuitos de la Mega Drive aparece con muchos aires nintenderos. Y es que «Robocop 3» es exactamente igual que las versiones aparecidas hace aproximadamente un año para los sistemas 8 y 16 bits de Nintendo. Los mismos enemigos (eso sí, variados y con una más que aceptable definición), las mismas fases, la misma combinación de shoot'em up y la misma endiablada dificultad.

Aunque las comparaciones son generalmente odiosas, en esta ocasión dicha similitud habla en favor de este juego. En cualquier caso, no está al nivel de la última entrega que tenía al androide como protagonista.

Boke

Los Items salvadores

El brazo armado de la ley cuenta con diversos items que le facilitarán la "tarea de limpieza".

-La letra "E" sirve para rellenar la maltrecha barra de salud.

-El signo "+" proporciona mil puntitos que vienen muy bien en el recuento al finalizar la fase.

-El ítem de las tres balas recarga con 100 disparos el arma que en ese momento estés utilizando.

-La letra "P" introduce un nuevo arma a tu completo arsenal.







MEGA DRIVE



ARCADE
SEGA
Flyng Edge
Nº jugadores: 1
Vidas: 1, 2 ó 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0, 1 ó 2
Megas: 8

Gráficos — 81
Villanos en motocicleta, máquinas, las calles de Detroit... Buena definición y escasa originalidad.

Música — 82
Buenos temas de heavy metal, la música que mejor acompaña la trepidante acción de Robocop.

Sonido FX — 76
No está, ni de lejos, al nivel de otros lanzamientos que tienen al ciberpolicía como protagonista.

Jugabilidad — 83
La variedad de las fases, el fácil control y el poder destructivo del protagonista completan un buen nivel.

Adicción — 80
Presenta unos niveles de dificultad de alucinar en colores, suponiendo todo un reto acabar una fase.

Total — 82
Robocop ha corrido distinta suerte en sus numerosas apariciones en el mundillo consolero. Ésta no es la mejor versión.

Lo Mejor
- La excelente jugabilidad que presenta, al nivel de otros Robocop.

Lo Peor
- Una endiablada dificultad que puede acabar con los nervios más templados.

LO MÁS NUEVO

EL CHUPASANGRE

NINTENDO N.E.S

Drácula

Cuando de la noche a la mañana aparece en el mundillo consolero un tema atractivo, se abre un manantial increíble del que chupan todas las consolas. Ya sucedió con «Jurassic Park» o con «Mortal Kombat», y en los últimos meses está ocurriendo lo mismo con «Drácula».

Las aventuras de Jonathan Harker como matavampiros han trascendido más allá de la literatura y el cine, para convertirse en una plaga de videojuegos. Ahora le ha tocado el turno a la NES, que siempre recibe con los brazos abiertos cualquier novedad con los mínimos visos de poseer calidad. Y ése es el caso de este cartucho. Un juego que, sin ser una maravilla de la técnica, cumple perfectamente su cometido de divertir y entretener.

«Drácula» contiene un desarrollo básicamente plataformero, en el que os encontraréis con toda clase de espectros salidos de las más horribles pesadillas. El valiente que ose enfrentarse a estas hordas de la oscuridad tendrá que recorrer siete peligrosas fases, y para más inri deberá hacerlo sin los tradicionales ajos y las protectoras cruces. Es más, sólo podrá valerse de su habilidad, un corto cuchillo y algunas piedras.

Al final de cada fase, y para no perder la costumbre, el protagonista de la aventura se verá las caras con un enemigo final de enormes proporciones. Puede ser un espectro del que sólo podréis ver su sombra, las juguetonas novias de Drácula o un zombie con "muy malos gusanos". Da lo mismo, el caso es que separan al valiente Harker de su amada Mina, futura esclava del conde Drácula si alguno de vosotros no lo remedia pronto...













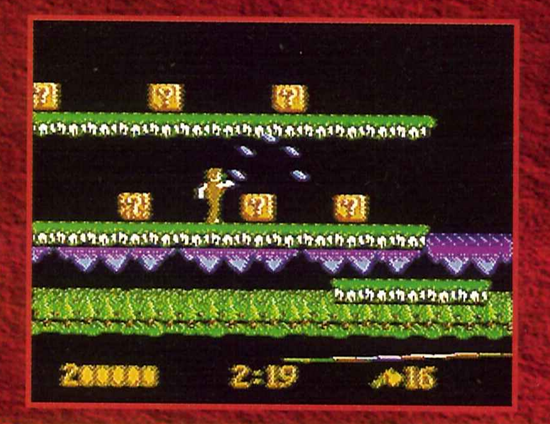
Una terrorífica aventura que tiene como protagonista al vampiro más famoso de todos los tiempos te está esperando en la 8 bits de Nintendo.













Ni más ni menos que lo justo

Sin desmerecer a nadie, parece que todos se han puesto de acuerdo para llenar el mercado de versiones mediocres de este clásico del terror. ¡Ojo!, no he dicho malas. La versión de NES resulta entretenida y jugable, pero carece de esa chispa que te atrapa y te hace disfrutar de verdad.

Los gráficos son simplones y la calidad sonora deja bastante que desear. Quizá lo más reseñable sea la aventura que se propone, especialmente dedicada a los incondicionales de la mezcla plataformas/acción.

Teniente Ripley



NINTENDO



PLATAFORMAS
SONY
Psygnosis/Probe
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 2

Gráficos — **76**
Buena ambientación y enemigos horripilantes, pero falta nitidez en la definición de los decorados.

Música — **69**
No es la música que más le puede ir a Drácula. Le falta horror y morbo, aparte de algo más de calidad.

Sonido FX — **65**
Los efectos carecen de fuerza y resultan escasos y redundantes. Se reducen a lo imprescindible.

Jugabilidad — **78**
El juego es divertido y de fácil manejo, pero termina haciéndose repetitivo.

Adicción — **77**
La falta de continuaciones disminuye enteros a un cartucho que puede atrapar... por poco tiempo.

Total — **77**
Puede divertir a cualquier jugador con muchas ganas de pasárselo bien. Pero ten por seguro que no te emocionará.

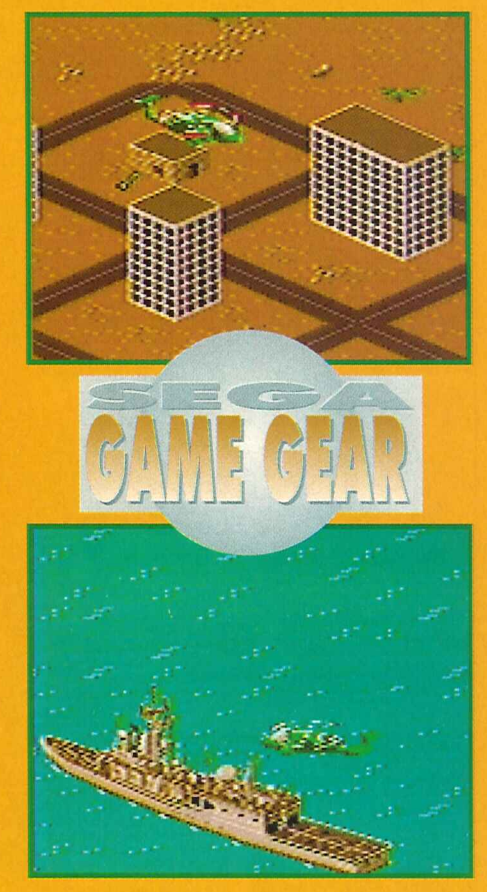
Lo Mejor
• Es divertido y jugable...

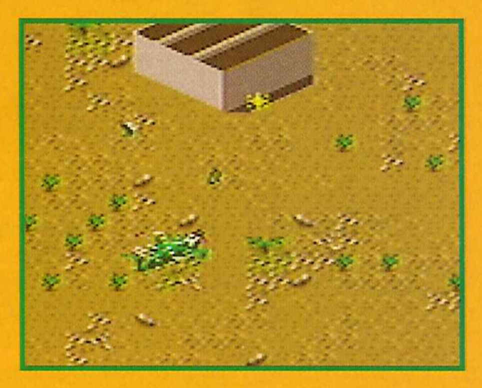
Lo Peor
• ... aunque no todo lo que se podía esperar.

LO MÁS NUEVO

DESERT STRIKE







OPERACIÓN: TORMENTA DEL DESIERTO

Por fin llega la versión portátil de uno de los programas con más solera dentro del mundo de las consolas. «Desert Strike» ya sabe lo que es triunfar en Mega Drive, Super NES y Master System, y ahora se prepara para hacerlo en Game Gear. Además, en esta ocasión han sido los chicos de Tiertex («Rolling Thunder» o «Super Kick Off») los encargados de esta conversión del clásico de Electronic Arts.

El desarrollo es prácticamente idéntico (salvando las distancias) a las anteriores versiones. Una vez más nos encontramos con el poderoso helicóptero Apache dispuesto a solventar cuatro campañas repletas de variopintas y originales misiones.

Los más "enterados" recordaréis que en este cartucho se combina la estrategia y la acción de forma inteligente y adictiva. Así, durante el juego será posible destruir objetivos, rescatar prisioneros, secuestrar oficiales, escoltar autobuses, y un largo etcétera. Pero el piloto no sólo tendrá que intentar cumplir estas tareas, sino que deberá estar muy atento a que su helicóptero no se quede sin municiones, fuel o blindaje, que para eso está el apoyo logístico.

Esta vez, eso sí, se utilizan sólo tres botones para realizar las funciones que antes realizaban cuatro. Pero como ya se demostró en Master System, no supone un gran inconveniente. Todo lo que hay que hacer es armarse de valor y no defraudar al alto mando.

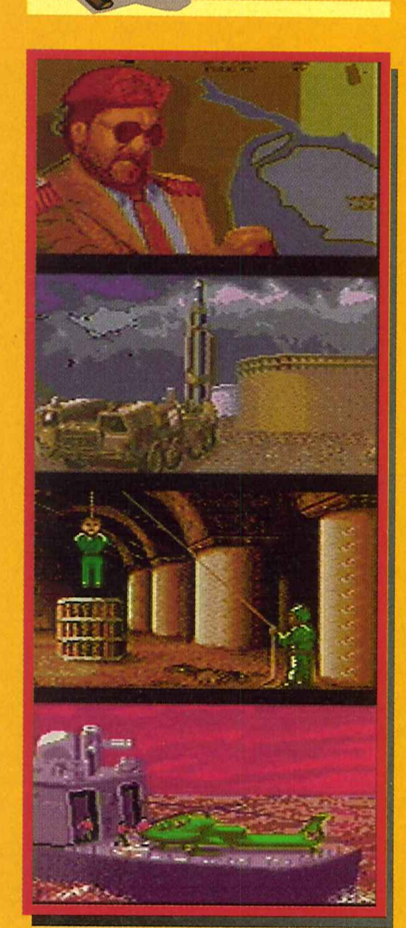
No hay cuarto malo

Un programa en el que todas sus versiones han sido sobresalientes, no podía fallar en este nuevo formato. Por supuesto, este juego no cuenta con el espectacular sonido de las versiones de 16 bits ni con su calidad gráfica, pero dentro de su nivel está a la altura de los mejores.

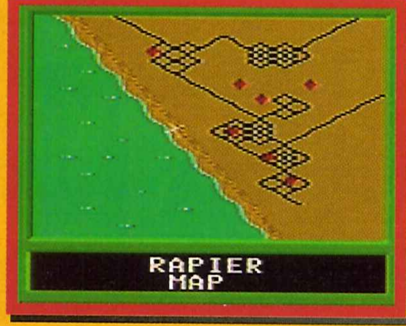
Además, los aspectos más importantes como la jugabilidad y la adicción siguen intactos, completando un cartucho que no debe faltar en vuestro repertorio.

Lolocop





Al igual que en las anteriores versiones, durante el juego podréis disfrutar de espectaculares imágenes como ésta en los momentos más importantes.

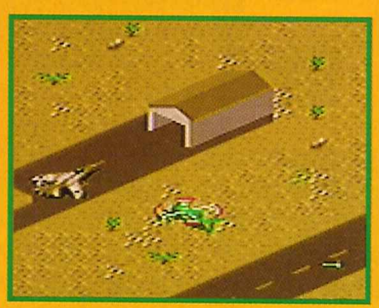


• Mapa •

Este maravilloso mapa será vuestro más fiel compañero a lo largo de toda la aventura. En él podréis ver la ubicación de los objetivos y las zonas de aterrizaje, además de ayudaros a comprobar las rutas más seguras para cada viaje.

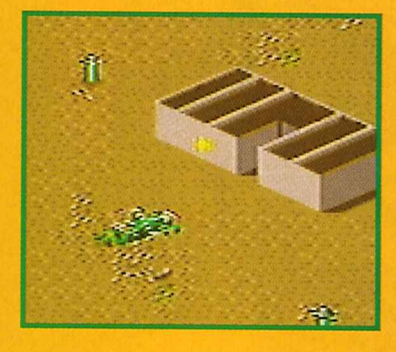












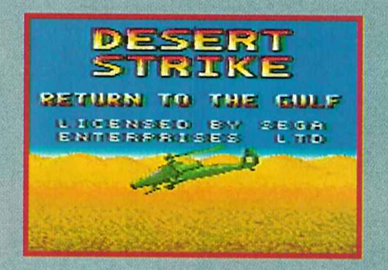








GAME GEAR



ACCIÓN
DOMARK
Tiertex

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 84
Aunque el tamaño no permite grandes alardes, la mayoría de los objetos están muy bien realizados

Música — 79
No es precisamente el aspecto destacable del juego. Su presencia es casi testimonial.

Sonido FX — 78
Es casi imposible diferenciar el sonido de los disparos de cualquier otro.

Jugabilidad — 88
Esto ya es otra cosa. Fácil manejo, infinidad de posibilidades durante el juego, etc.

Adicción — 86
La ajustada dificultad y el aceptable número de misiones permiten que haya juego para rato.

Total — 86
La cuarta versión «Desert Strike» no desentona con el resto. Una vez más, se trata de un gran juego.

Lo Mejor
- Las posibilidades que ofrece el programa.
- La originalidad del desarrollo (dentro de los juegos para portátiles)

Lo Peor
- Sin duda, el aspecto sonoro en general.



UN SABUESO SIN SOCIOS

En la tercera galaxia según giras a la derecha, existe un pequeño planeta llamado K-9. Sus simpáticos habitantes se llaman Wonders, y su entrañable apariencia oculta una gran tecnología. Se han montado un mundo a base de ciudades llenas de huesos y buena comida. No en vano se trata de una avanzadísima raza de perros con orejas largas y amplia sonrisa.

Tan atractivo es su mundo que los Pitbully se han decidido a quedarse con él por la fuerza. Así, las posibilidades de esta pacífica raza han quedado reducidas a una remota esperanza. ¿Habéis visto Supermán? Pues ellos también. Por eso, han cogido a su cachorro más prometedor, lo han introducido en una nave espacial y con una inyección de vitaminas lo han mandado a la Tierra para que se entrene.

El accidentado aterrizaje y la indiferencia de algunos humanos (echad un ojo a la intro) no ha desanimado al pequeño cachorro Wonder. Así que se ha plantado su disfraz de héroe y ha empezado a perfeccionar sus increíbles habilidades. Y es que saltar, correr y disparar estrellas cósmicas a lo largo y ancho de ocho mundos no será nada sencillo, sobre todo si tiene que enfrentarte a una hilarante colección de criaturas espaciales.

Desde las bucólicas praderas de Bunny Hop al planeta Foggia, nuestro cachorro deberá husmear el camino de regreso a su planeta sorteando las pruebas más difíciles. Por si fuera poco, los mapeados de estos extraños mundos son tan retorcidos que hasta un sabueso puede perderse. Menos mal que estos exóticos parajes esconden agradables sorpresas: hay toneladas de huesos que bien digeridos pueden proporcionar una vida extra, sonrisitas de inesperados efectos y alas mágicas más efectivas que un bote de Micebrina.

Ya sé que parece imposible que puedan servir de algo cuando tienes delante a un cazador apuntándote con una escopeta de dos metros de largo, pero recuerda que este perrito es un Wonder Dog del linaje de los K-9. Y eso es toda una garantía.









Los Enemigos

Estos enormes bichejos serán los encargados de complicarte la vida al final de cada fase. Que no se te encojan las estrellas al ver su cara de malas pulgas, porque en realidad es muy sencillo deshacerse de ellos. Basta con que observes sus movimientos , aprendas su rutina de ataque y encuentres el punto justo donde les duele. Por ejemplo, a las comadrejas tendrás que explotarlas los globos uno a uno, mientras que al fumador lo que más le fastidia es que le obligues a tragarse el humo de su propio cigarrillo.
Aquí tenéis una muestra de la fauna que aguarda impaciente vuestra llegada. ¿Os atrevéis con ellos?

Divertido, pero no aprovecha las cualidades del CD.

GRÁFICOS CD

Los preciosistas y variados decorados os harán viajar por planetas llenos de color y fantasía. Además, los personajes están perfectamente definidos en todos sus movimientos y actitudes, pero tampoco se aprecia en ninguna parte la verdadera capacidad de un formato tan poderoso como el CD. Es un gran juego que podría haberse desarrollado perfectamente para un cartucho de Mega Drive.

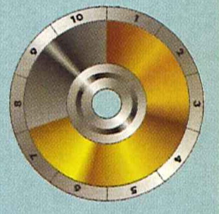






SONIDO CD

Las melodías son alegres y divertidas, muy a tono con el resto del programa. Sin embargo, carecen de variedad.y son todas demasiado parecidas. Sobre un total de veinte temas, sólo se podrían salvar de esta monotonía algunas excepciones dignas de resaltar. El resto no deja de ser un acompañamiento simbólico, que puede terminar aburriendo hasta a los oídos menos exigentes.

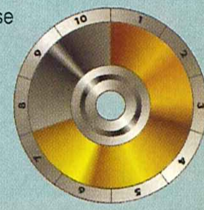






MEMORIA CD

Como viene siendo habitual, la intro es el único apartado que se aprovecha de la memoria de esta máquina. En el resto del juego se encuentran muy pocas cosas que justifiquen la utilización de este soporte. Lo mínimo que se podía haber intentado era alargar el juego, ya que sus ocho fases terminan haciéndose tan cortas que se te habrá acabado la diversión en el momento en que le estés cogiendo el gustillo.















Esta cara de pazguato es la que se le queda a Wonder Dog después de recibir algún inoportuno impacto. Claro que habría que ver la tuya si este golpe supusiera el final de tu última vida justo cuando tenías a tu merced el juego.



El Planeta Raro (curioso nombre) se compone de enemigos aislados que tienen casi la categoría de guardianes fin de fase. La simpleza de este mundo esconde un buen número de sorpresas que tendrás que descubrir con habilidad.











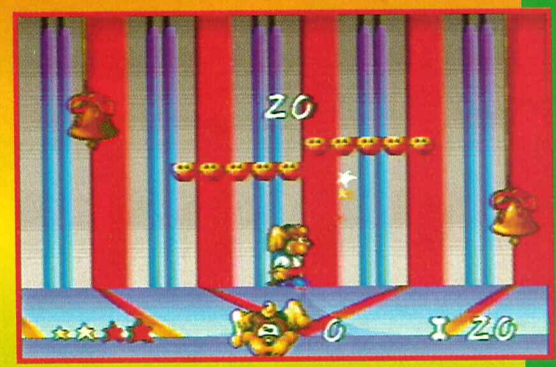


Bonus canis



Una plataforma inesperada puede hacer ascender a nuestro peludo amigo hasta escondidas fases de bonus repletas de joyas. Y mucho ojo, porque es posible que haya varias entradas en el mismo mundo. Si te esmeras, encontrarás a un simpático payaso que te invitará a hacer sonar todas las campanas de su circo. Puedes recibir una sorpresa morrocotuda, pero tendrás que descubrirla tú solito...

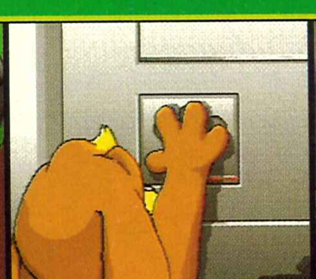


















Una sonrisa, por favor

En cualquier rincón de cualquier fase, pueden aparecer unas divertidas sonrisitas que conseguirán poner "meditabundo" a nuestro can. Una vez que las hayas localizado y cogido, la fase se volverá más sencilla, pues aparecerán nuevas plataformas donde antes no había nada. Si encuentras un lugar aparentemente inaccesible, ponte a buscar sonrisas. Seguro que hay alguna esperando ser encontrada.





Este simpático perrito es capaz por sí solo de salvar su planeta del desastre. Y es que es cierto eso de que no debes fiarte nunca de las apariencias.



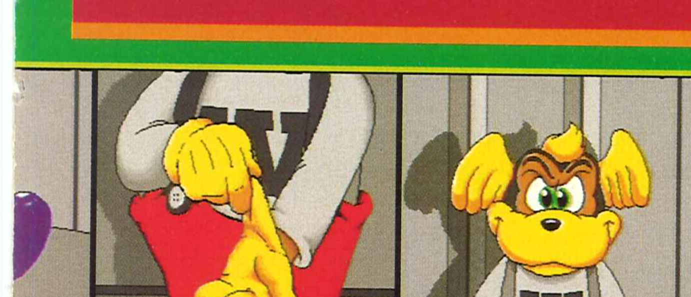


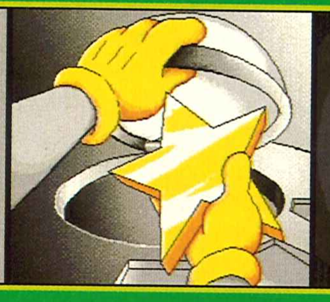
Lo bueno breve, es menos bueno

Wonder Dog, como todos los cachorros, es encantador, simpático y divertido. Tiene calidad técnica y una sorprendente jugabilidad. Su precioso y adictivo desarrollo guarda las suficientes sorpresas como para entusiasmar y picar a cualquier jugador. Con todo esto, o mucho me equivoco, o Core no dejará pasar la oportunidad de hacer reaparecer a esta simpática mascota en más de un juego.

El único manchón en la desenfrenada carrera de este héroe es la posibilidad de que se te haga demasiado corto. Los passwords y una dificultad un tanto escasa pueden hacer que acabes el juego justo cuando más te estabas divirtiendo. Una pena, porque este compacto es capaz de producir el mismo efecto que un cachorro perdido de ojos tiernos: no permitir que te separes de él.

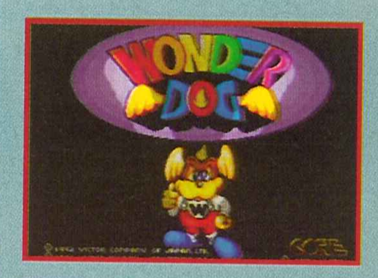
Teniente Ripley







MEGA CD



PLATAFORMAS
JVC
Core
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords

Gráficos — 89

Preciosos, coloristas y llenos de detalles. Es de alabar la variedad de escenarios y enemigos, con una buena definición.

Sonido — 85

Hay veinte melodías diferentes, pero salvo algunas excepciones, son todas demasiado parecidas.

Jugabilidad — 89

Cuesta acostumbrarse al extraño disparo de Wonder Dog, pero el resto de sus habilidades te sorprenderán por su comodidad.

Adicción



La variada sucesión de fases te empuja a querer descubrir las sorpresas que tiene preparadas este can interplanetario.

Total



Wonder Dog se convertirá en uno de esos juegos que hacen saga. Tiene todo lo necesario: calidad técnica, jugabilidad y simpatía.

Lo Mejor

- La perfecta definición de escenarios y personajes.
- Los passwords.

Lo Peor

- Que las continuaciones te manden al principio de la fase.
- Para los virtuosos puede resultar demasiado fácil.

LO MÁS NUEVO

¡CORRE, QUE TE PILLA!

LOONEY TUNES Road Runner

NINTENDO SUPER NINTENDO

Correcaminos. "Maximus rapidum". "Aceleratus increiblum". Coyote. "Hambrientus incontrolablum". No penséis que os intentamos dar una lección de Ciencias Naturales, para eso ya vais al colegio todos los días. Tampoco nos ha dado por escribir en latín, así que no pongáis esa cara de susto. Simplemente, es una manera de empezar a hablar de los dos protagonistas del juego que nos ocupa.

Estos dos personajes continúan con sus endiabladas carreras por el desierto, en una persecución sin fin. Cuchillo y tenedor en mano, el Coyote espera cazar al apetitoso Correcaminos para prepararse una suculenta cena. Pero el patilargo animalito es más listo que el hambre, y no está dispuesto a que nadie le atrape.

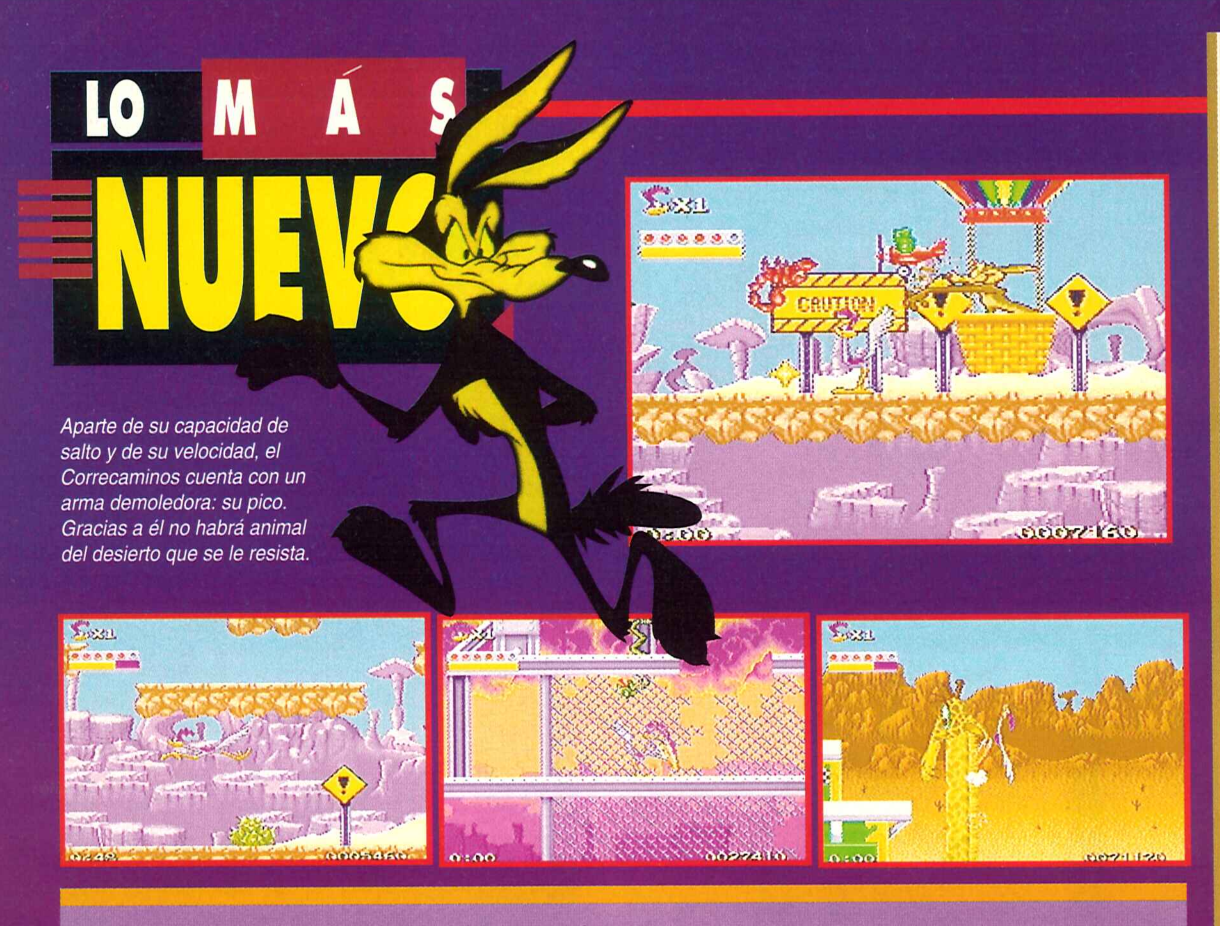
El desierto se convertirá en una pista de carreras plagada de obstáculos naturales, que el Correcaminos debe superar si quiere llegar vivo al final de los cuatro niveles que componen cada una de las cinco fases del juego. Por supuesto, además de saltar, plataformear y esquivar al hambriento animal que le persigue, se encontrará con diversos bichos que viven en el desierto. Escorpiones, monos y demás suponen un serio problema, pero un buen picotazo a tiempo le dejará el camino libre.

También a picotazos, podrá abastecerse de alpiste (añade energía a su contador de velocidad) y abrir cajas que ocultan vidas extra, corazones... Por su parte, el Coyote intentará atraparle con dinamita, catapultas, patines, explosivas "correcaminas" y demás ingenios "marca ACME", por supuesto.

Saca el máximo partido a tu velocidad, atraviesa el desierto y consigue que el Coyote se dé por vencido y busque otra víctima que le sirva de cena. A fin de cuentas, eres el Correcaminos, el animal más rápido del Cañón del Colorado.


Tras muchos años tratando de dar caza al Correcaminos en la televisión, el Coyote va a intentarlo ahora en el mundillo consolero.

LO MÁS NUEVO



Aparte de su capacidad de salto y de su velocidad, el Correcaminos cuenta con un arma demoledora: su pico. Gracias a él no habrá animal del desierto que se le resista.

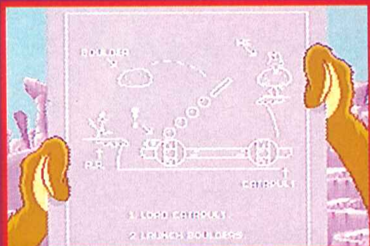
Divertido, rápido y alucinante

Los chicos de Sunsoft han sabido captar toda la esencia de los dibujos animados protagonizados por el Correcaminos y Wile E. Coyote, para ofrecernos un juego que presenta todos los ingredientes de los conocidos "cartoons" de la Warner. Y es que las aventuras de estos eternos adversarios poseían todos los ingredientes para generar un cartucho genial. Con una historia de lo más sencilla (la inacabable persecución que el Correcaminos sufre por parte del Coyote) se ha generado un juego de plataformas ágil, dinámico, divertido y, sobre todo, muy entretenido.

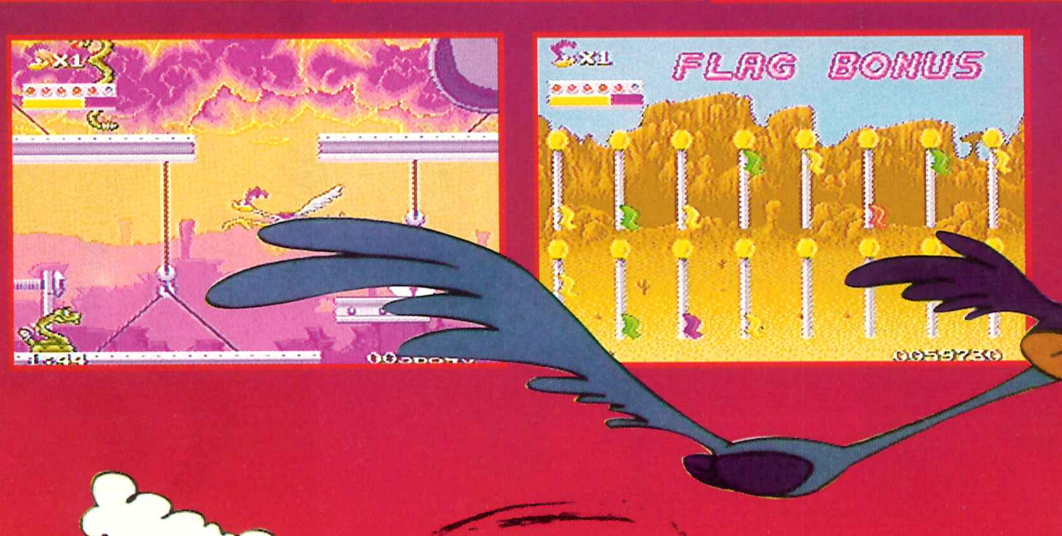


Cruela de Vil









SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
SUNSOFT
Sunsoft
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos — 88
Extraordinarias animaciones (sobre todo la del Coyote), scroll suave y escenarios muy conseguidos .

Música — 86
Se explota demasiado la música de los dibujos animados, que aunque es simpaticona, llega a cansar.

Sonido FX — 84
Aunque no abundan, es una auténtica gozada escuchar el típico "beep, beep" del Correcaminos.

Jugabilidad — 82
Conducir al Correcaminos a las plataformas adecuadas y subir las empinadas rampas requiere práctica.

Adicción — 84
Si os gustan los dibujos animados y las plataformas os lo pasaréis bomba, pese a la dificultad del juego.

Total — 84
Una divertida conversión de un clásico de la Warner, en la que veréis todos los ingredientes que han dado fama a sus protagonistas.

Lo Mejor
- El Coyote y el Correcaminos constituyen, con sus animaciones y locas persecuciones, la gran baza de este cartucho.

Lo Peor
- La dificultad llega a ser desquiciante.
- Si además no hay continuaciones, ni password, ni nada de nada...
- El difícil control del Correcaminos.

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II, STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL, ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

GUÍA OFICIAL
SEGA
MEGA DRIVE
Trucos y ayudas
▸ Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
▸ Cientos de claves para jugar con ventaja
▸ Más de 500 pantallas a todo color
▸ Desvelamos todos los secretos
▸ 50 megajuegos de Sega

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..
Dirección:..
Localidad:.......................... Provincia:....................
Código Postal:....................Teléfono:....................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

HC Número _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Fecha de caducidad: ______________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid



P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

NINTENDO GAME BOY

BATMAN
The Animated Series

EL QUINTETO DE LA MUERTE

De nuevo el Señor de la Noche se pasea con toda su fuerza por la portátil de Nintendo. En esta ocasión, nos encontramos con un Batman basado en la serie de dibujos animados de la que toma nombre el cartucho, para presentar cinco aventuras diferentes en la que se enfrentará con otros tantos villanos tan conocidos como él.

La acción comienza cuando una sonora carcajada invade la tranquilidad de Gotham City. El Joker ha conseguido evadirse de Arkham Asilum y parece dispuesto a que sus planes triunfen de una vez por todas. Para ello, ha inundado Gotham con unos "adorables" ositos de peluche. Pero estos muñecos aparentemente inofensivos, ocultan potentes explosivos con los que planea destrozar la ciudad.

Pero esto es sólo el principio, ya que la mala suerte, o un pésimo sistema de seguridad, ha posibilitado que Mr. Freeze, el Espantapájaros, Catwoman, Hiedra Venenosa y el Pingüino se hayan escapado también del manicomio de Gotham. Todos ellos aprovecharán la oportunidad para, por turnos (o lo que es lo mismo por fases), tratar de acabar con su "Talón de Aquiles".

Aunque claro, por mucho héroe que sea uno cinco enemigos son muchos, y además, qué demonios, una ayudita nunca viene mal. Y en esta ocasión llega personificada en la figura de Robin, el Chico Maravillas, que no tardará en acudir en auxilio de su maestro y mentor cuando los adversarios se acumulen. Así, podrás asumir la personalidad de Batman o de Robin según el desarrollo del juego, para poner a todos estos criminales de nuevo a buen recaudo.

Ya sabes, surca los cielos de Gotham y, amparándote en las sombras, dales a todos estos criminales una buena lección. De este modo sabrán quién es el verdadero Amo de la Noche.

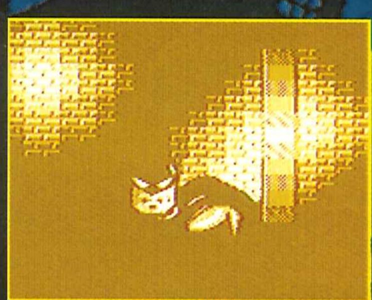


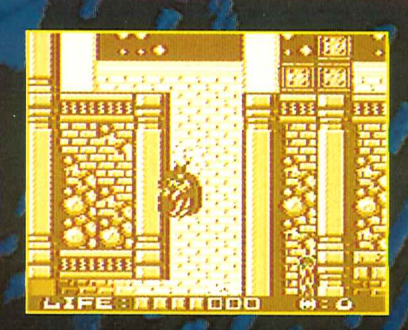




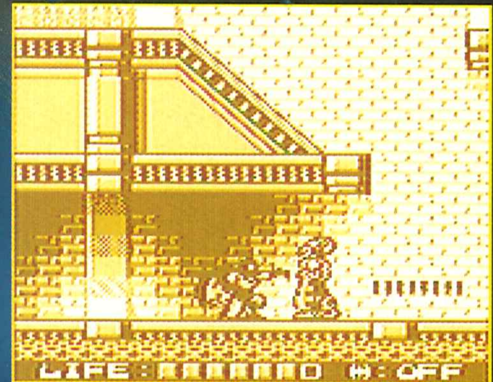


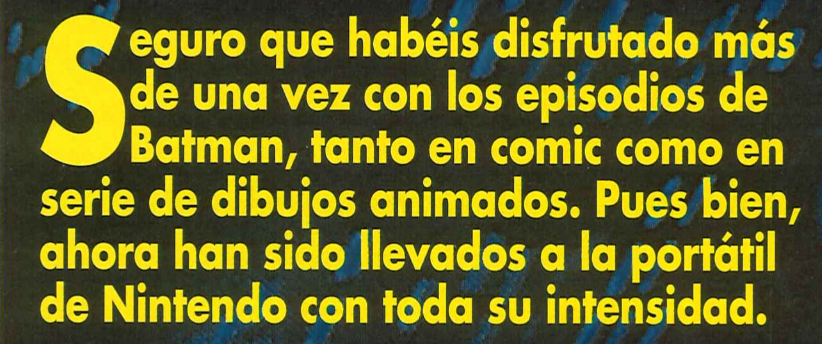




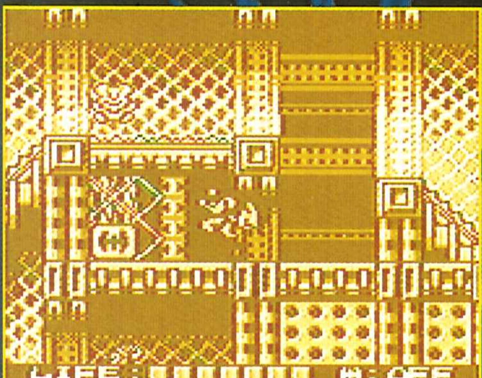






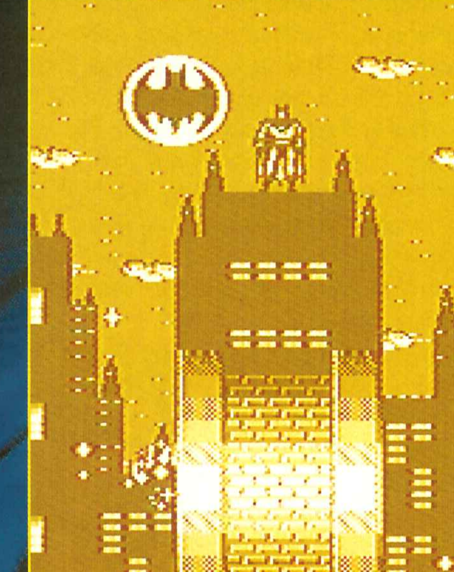


Seguro que habéis disfrutado más de una vez con los episodios de Batman, tanto en comic como en serie de dibujos animados. Pues bien, ahora han sido llevados a la portátil de Nintendo con toda su intensidad.

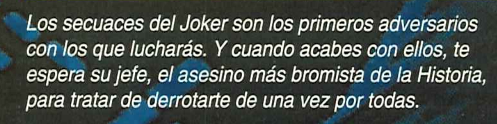




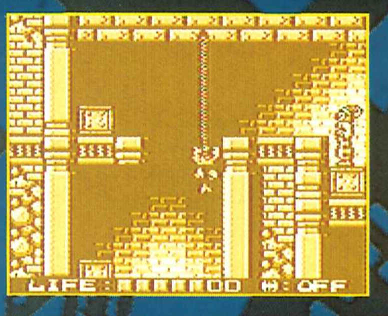
Mientras recorres los tortuosos caminos que te conducirán a cada villano, encontrarás items como el que te mostramos aquí. Éste en particular es el que te proporcionará "batarangs" para arrojar a los malos.

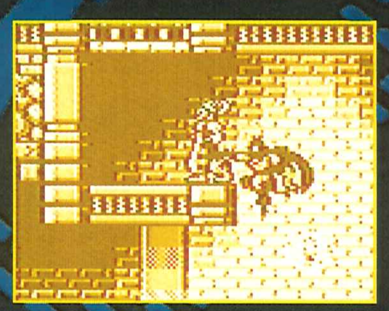


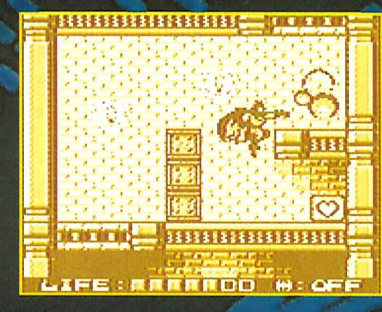




Los secuaces del Joker son los primeros adversarios con los que lucharás. Y cuando acabes con ellos, te espera su jefe, el asesino más bromista de la Historia, para tratar de derrotarte de una vez por todas.











Surcando los cielos de Gotham City y buscando cobijo en las sombras de la noche, Batman no dudará ni un solo instante en plantar cara a cualquiera que se encuentre al otro lado de la ley.









Los enemigos más famosos del hombre murciélago han asaltado la Game Boy con intenciones nada agradables. ¿No vais a pararles los pies?

A todo Batman

Nos encontramos ante una conversión para la portátil de Nintendo de los dibujos animados basados en la creación de Bob Kane, con todo lo que esto conlleva: las fases se convierten en episodios, en los cuales el protagonista debe enfrentarse a sus enemigos más famosos. Por si fuera poco, el juego presenta otro gran aliciente, ya que Robin también participa ayudando a su mentor.

Si bien el cartucho de Konami que nos ocupa no está a la altura de «Batman 2» en lo que se refiere al movimiento y la animación del "Hombre Murciélago", lo cierto es que se trata de un juego con un gran atractivo gráfico. En conclusión, un cartucho bien ambientado, que conseguirá algo más que entusiasmar a los fieles seguidores de Batman.

Cruela de Vil



GAME BOY



PLATAFORMAS
KONAMI
Konami

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 2
Megas: 2

Gráficos — 83
Buenísima recreación de Gotham City con escenarios diferentes para cada episodio del juego.

Música — 80
Las melodías que acompañan la acción son las mismas que los dibujos en que se basa el cartucho.

Sonido FX — 75
Salvo los que se escuchan en la presentación de cada fase, se reducen a meros disparos y explosiones.

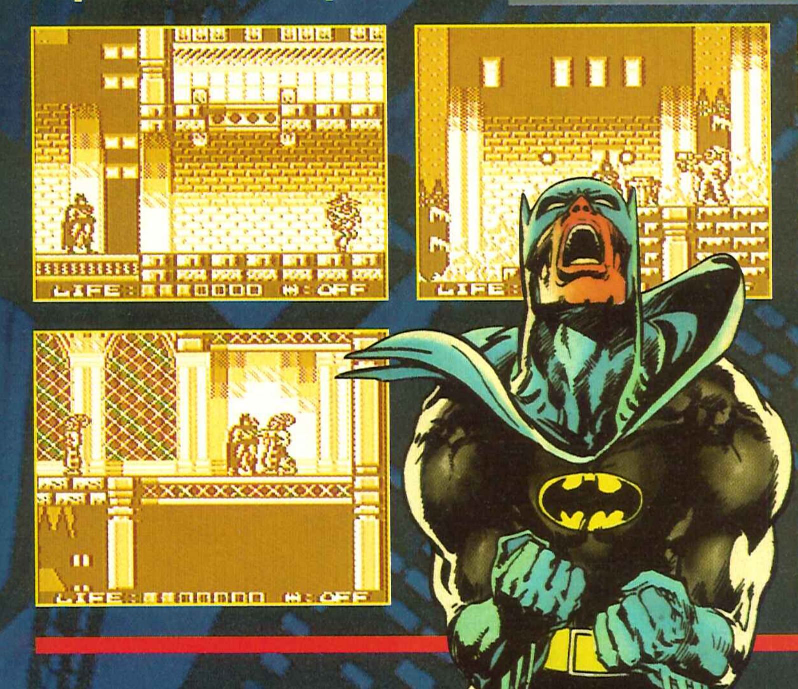
Jugabilidad — 85
Aunque los movimientos son fáciles de realizar, será bastante complicado derrotar a todos los villanos.

Adicción — 87
Episodios independientes, los enemigos más famosos de Batman y la presencia de Robin. ¿Quieres más?

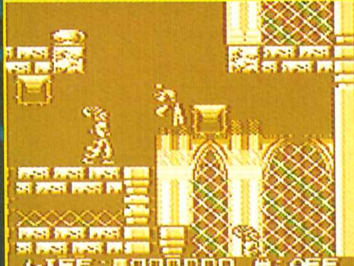
Total — 84
El Señor de la Noche se pasea por Game Boy con toda su fuerza y su poder de convocatoria.

Lo Mejor
- Poder jugar con Robin.
- Luchar con los enemigos de Batman.
- La concepción del juego según fases o episodios independientes.

Lo Peor
- Lo difícil que ponen las cosas el Joker y compañía, especialmente Mr. Freeze.







¡Ha llegado tu hora!



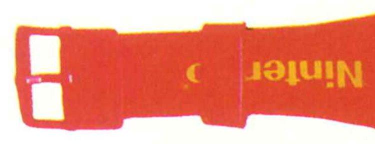
Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.



¡Rescata a la Princesa!



Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.



¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!

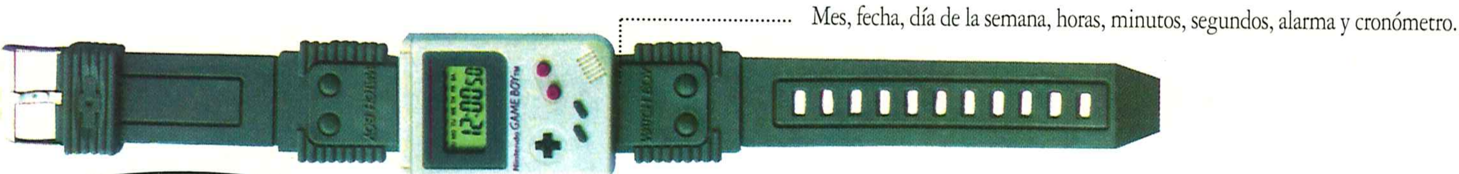


Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.



¡Pon a prueba tu coco!

Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.



2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Más portátil que nunca!

Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.



TIME GEAR

¡Nuevo en España!

2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Una Game Gear en tu muñeca!

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)



(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ❑ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Super Mario Bros .............P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Time Gear.........................P.V.P. 2.000 ptas.
- ❑ Reloj Watch Boy .........................P.V.P. 2.500 ptas.

NOMBRE.......................................APELLIDOS.......................................

DOMICILIO.......................................LOCALIDAD.................................PROVINCIA...........................

CODIGO POSTAL (imprescindible)....................................... TELEFONO.......................................

Forma de pago:

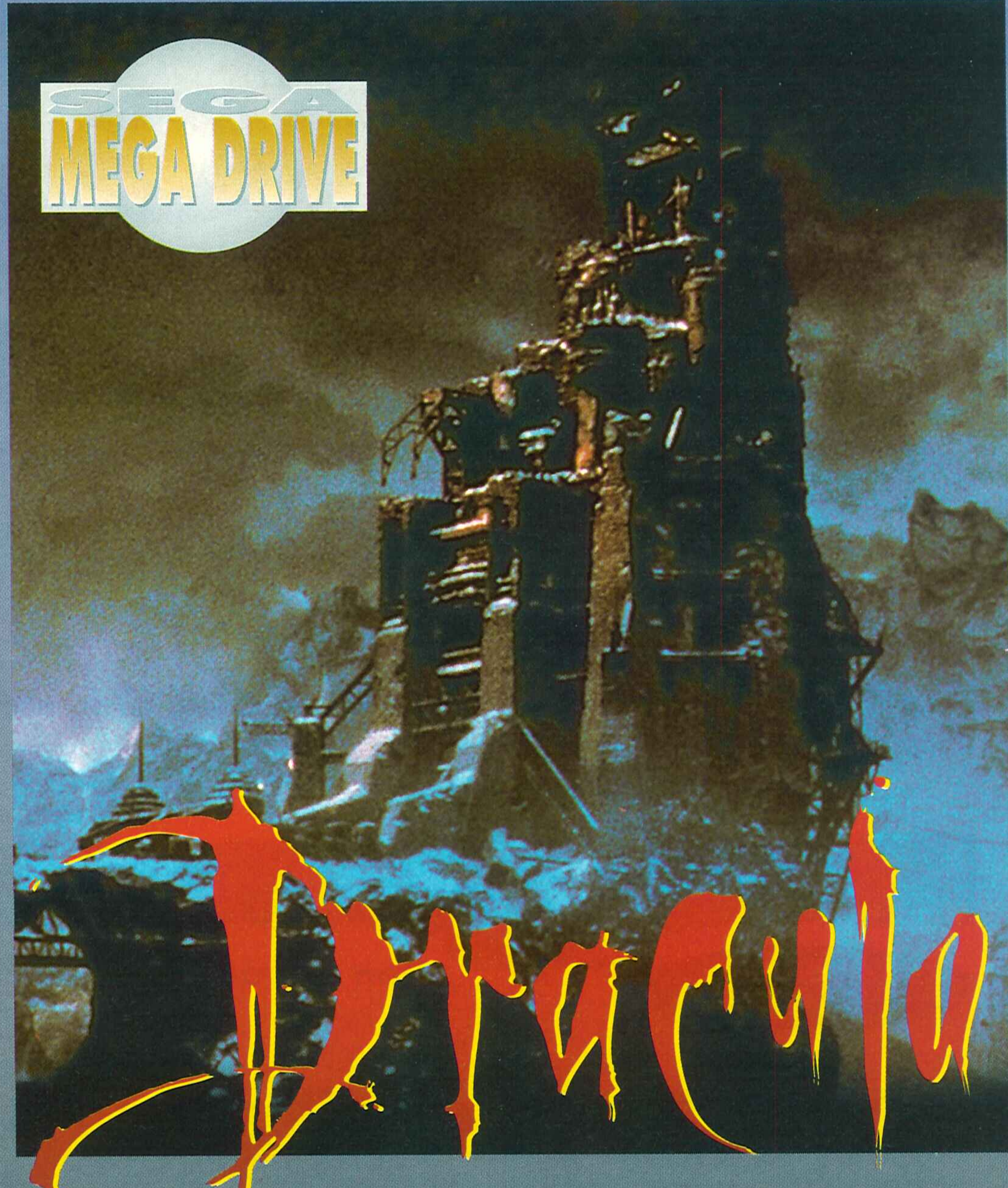
- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.......................................
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº

Fecha de caducidad de la tarjeta.......................................

Titular de la tarjeta (si es distinto).......................................

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:









AJOS PARA QUÉ OS QUIERO

Durante el día se refugia en las sombras, mientras duerme el sueño de los condenados en su ataúd. Y cuando cae la noche, despierta para continuar su caza sin fin. Es el conde Drácula, el Señor de la Oscuridad. Un ser capaz de adoptar la forma de sanguinarias criaturas para conseguir su sustento, la sangre humana. No conoce la piedad ni la compasión, y su visita significa un destino peor que la muerte: la vida eterna en forma de muerto viviente.

Ahora, el rey de los vampiros ha fijado su mirada en la bella Mina Murray, y tú, en el papel de Jonathan Harker, deberás clavarle una estaca en el corazón para poner fin a su existencia y liberar así el alma de tu amada.

Con este objeto, afrontarás siete fases plagadas de criaturas de la noche, en las que recorrerás desde las profundidades de los bosques de Transilvania a la guarida del singular monstruo, pasando por el mismísimo corazón de Londres. Y si logras concluirlas con éxito, tendrás que enfrentarte al propio conde Drácula.

Aparte de la protección que te ofrecerán los ajos y los crucifijos, contarás con el inestimable apoyo del profesor Van Helsing. Este gran experto en vampirología te ofrecerá, además de sus valiosos consejos, armas que te ayudarán a acabar con todos los seres infernales que salgan a tu paso.

Pero por mucho que te aconsejen y que te ayuden, poner fin a la existencia de Drácula depende únicamente de ti. Y ahora tienes una oportunidad irrepetible de conseguirlo...





Un mordisco poco profundo

Como buena aficionada al terror y a los videojuegos, me duele en el alma tener que decir que la conversión para Mega Drive del libro de Bram Stoker se ha quedado en un mero atisbo de lo que podría haber sido un gran cartucho.

La historia cuenta con los ingredientes necesarios para ello, pero no se han plasmado como se merecían. Harker aparece como un mazacote de bruscos movimientos, y lo mismo ocurre con sus enemigos. Al menos, nos queda el resultado final: un extenso juego de plataformas que se limita simplemente a entretener.

Cruela de Vil



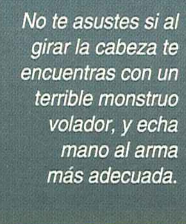












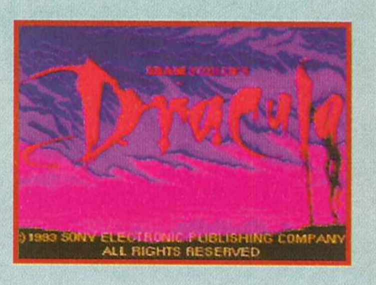
No te asustes si al girar la cabeza te encuentras con un terrible monstruo volador, y echa mano al arma más adecuada.





Jonathan Harker tendrá que atravesar ambientes tan tétricos como éste para llegar hasta su objetivo.

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SONY IMAGESOFT
Psygnosis
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 2
Megas: 8

Gráficos — 72
El movimiento de los sprites es muy rígido y los escenarios han quedado simplones y pobres.

Música — 70
La banda sonora (que debía poner los pelos de punta) se limita a un machacón sonido de fondo.

Sonido FX — 70
Destacan las carcajadas de Drácula cada vez que nos acercamos al final de una fase.

Jugabilidad — 75
No resulta difícil controlar a Harker, aunque claro, a ello contribuye lo limitado de sus movimientos.

Adicción — 76
Su mayor baza es la posibilidad de enfrentarnos al conde Drácula en sus diferentes formas.

Total — 74
Nos encontramos ante un cartucho bastante fiel a la novela original. Pero no pasa de ser un juego que se limita a cumplir sin más.

Lo Mejor
- Los tres niveles de dificultad.
- Encontrarnos cara a cara con Drácula al final de todas las fases, que, además, son bastante extensas.

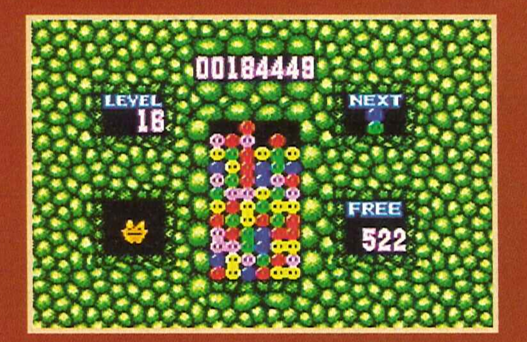
Lo Peor
- Es una pena que no se hayan aprovechado a fondo las posibilidades que ofrecen los 16 bits de Sega.

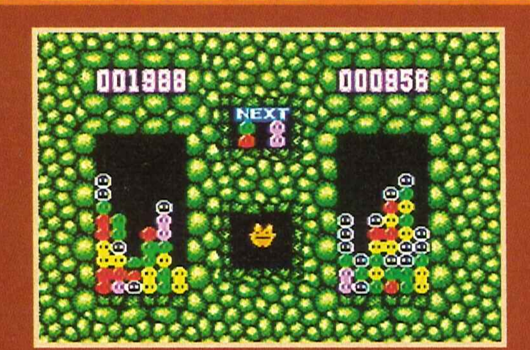






ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE







SEGA MASTER SYSTEM

Y LA DIVERSIÓN SE VISTIÓ DE JUDÍA

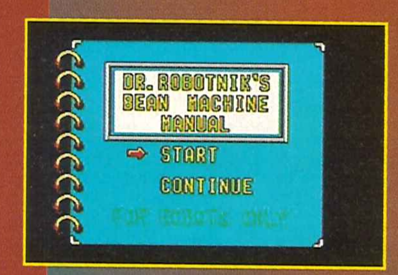
Robotnik's Mean Bean Machine es un juego de compleja simplicidad, y de un ritmo trepidante y divertidísimo. Muchos de vosotros lo conoceréis de las recreativas con el nombre de «Puyo-Puyo» y ya sabréis sobradamente sus virtudes y su mecánica. Pero para los que no tengáis la suerte de haberlo probado, os diremos que es una simpática variación sobre el súper adictivo «Tetris», sólo que en lugar de unir piezas para formar líneas completas tendréis que enlazar judías del mismo color en su frenética caída hacia ningún sitio.

Estas malvadas judías "made in Robotnik" se presentan por parejas y pueden girar sobre sí mismas. El sencillo planteamiento de juntar cuatro de ellas empieza a complicarse cuando vuestro rival (máquina o humano) se dedique a llenar vuestra pantalla de incansables burbujas transparentes. Así que habrá que devolverle la jugada. Colocando las judías con habilidad, tendréis que conseguir que al deshacer un grupo, las piezas se reajusten para hacer explotar otro, y otro... De este modo, cuantas más "olas" logres con una jugada, más burbujas caerán en la pantalla de tu adversario y más cerca estarás de la victoria.

Si jugáis contra la computadora, deberéis destrozar a doce hábiles bichejos antes de poder enfrentaros con el mismísimo Robotnik. Pero también tenéis otras opciones (a cuál más divertida) que os garantizarán horas y horas de desbordante diversión. Y es que Robotnik no hace las cosas a medias.







Modo puzzle

Los chicos de Sega han incluido una opción que no aparecía en el juego de Mega Drive: resolver el puzzle que nos presenta amablemente el Dr Robotnik. Unas veces será tan fácil como hacer desaparecer diez judías transparentes. Pero otras resultará tan complicado como realizar cinco "olas" seguidas. Menos mal que los passwords evitarán que te vuelvas loco del todo.



Esta lluvia de judías blancas sólo puede significar una cosa. Tu rival ha conseguido juntar un buen número de frijoles y está a punto de acabar contigo. Pero no te rindas, si has preparado bien la estrategia, aún puedes derrotarle.

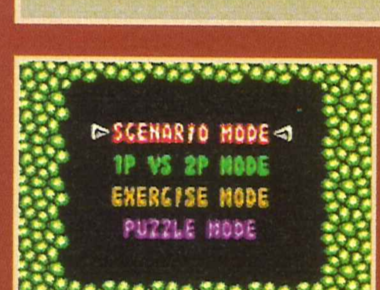
En una palabra: divertido.

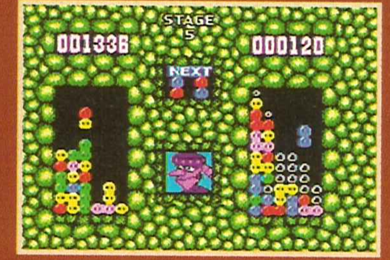
No es posible jugar una partida a «Robotnik's Mean Bean Machine». ¡Una partida! Cielos, eso es insoportable. No puede haber tortura peor que obligarte a jugar "sólo" una partida. Quien pruebe este cartucho, se verá obligado a jugar, jugar y jugar hasta que al cerrar los ojos no vea más que judías asesinas lloviendo del cielo (sensación que recordarán los viciosos del «Tetris»).

Decir adictivo es poco, y eso que los gráficos son simplones y el espacio de pantalla minúsculo. Pero qué más da cuando las judías invaden tu consola a ritmo frenético...

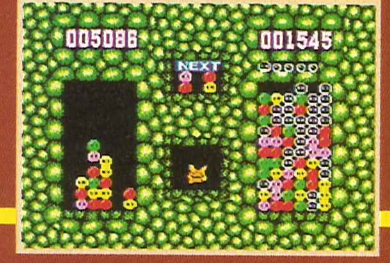
Tte Ripley

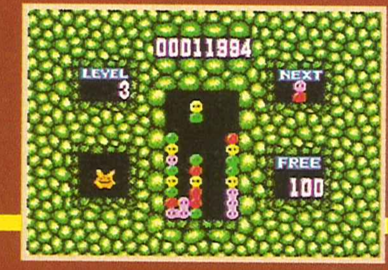














MASTER SYSTEM



INTELIGENCIA SEGA
Sega
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 13
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 69
No hacía falta un gran despliegue gráfico, pero de ahí a que la pantalla tenga un tamaño ridículo...

Música — 75
Las musiquillas acompañan con simpatía pero con reiteración. No creo que las prestes mucha atención.

Sonido FX — 74
Los efectos son adecuados y simpaticones, claro que la mecánica del juego no permite mucha variedad.

Jugabilidad — 90
Es sencillo, manejable y divertido. Tan apasionante como el «Tetris», con la ventaja del modo "versus".

Adicción — 92
No descubrirás lo que es auténtica adicción hasta que enganches a un amigo y te "piques" con él.

Total — 85
Es sin duda el sustituto del «Tetris». Alegre, simpático y adictivo, es la mejor elección que podrías hacer para tu Master.

Lo Mejor
- El modo versus.
- La inclusión de una opción nueva: el puzzle.
- Lo adictivo que es.

Lo Peor
- El reducido espacio de la pantalla de juego.
- Que Cruela de Vil no termine de cogerle el tranquillo.



NINTENDO GAME BOY

UNA LEYENDA EN EL RING

MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING

De nuevo nos encontramos con el mejor boxeador de todos los tiempos en la categoría de los pesos pesados, dentro de una pantalla de videojuego. Sólo que esta vez Cassius Clay, alias Muhamad Alí, se ha visto "obligado" a introducir su enorme humanidad en la pequeña Game Boy.

Los responsables de esta situación son los mismos que realizaron el programa de idéntico nombre y similares características para Mega Drive. En efecto, Virgin ha transportado a Muhamad Alí desde los 16 bits de Sega hasta la portátil de Nintendo. Y el resultado ha sido muy parecido: un buen programa de boxeo.

De momento, nos han sorprendido con un ranking de 32 boxeadores, aparte por supuesto del protagonista, que será el encargado de transmitir vuestras habilidades a la pantalla. Además, los púgiles poseen una aceptable variedad de golpes, gracias a la combinación de los botones "A" y "B" con el pad de control.

Respecto a las opciones, el juego cuenta con el correspondiente modo de exhibición, y con el más interesante Campeonato del Mundo, en el que vuestro deber será ir escalando posiciones en el ranking, enfrentándoos a los boxeadores que ocupen una posición similar en la lista y retando a los de más nivel (si es que conseguís convencerles ofreciendo una buena bolsa).

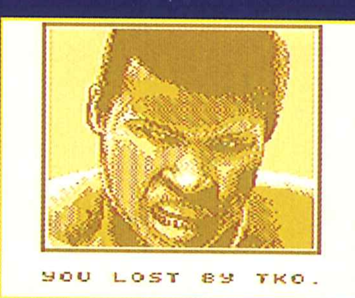
Por último, destacar que el movimiento de los boxeadores se ha visto favorecido con la utilización de un ring que gira 360 grados, de igual forma que sucedió en la versión para Mega Drive. De esta manera, toda la espectacularidad del boxeo estará a vuestra disposición.

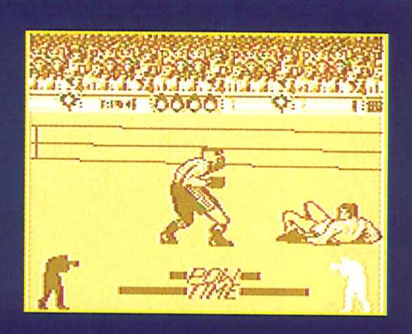




Estos son los 32 pesos pesados a los que podrá enfrentarse vuestro púgil, cada uno con un nivel y unas cualidades determinadas. Como puedes ver, proclamarse campeón del mundo no va a ser precisamente un camino de rosas.



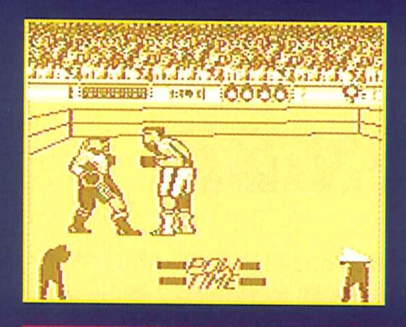


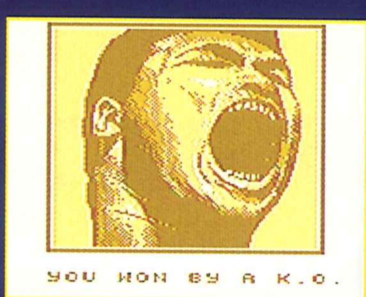


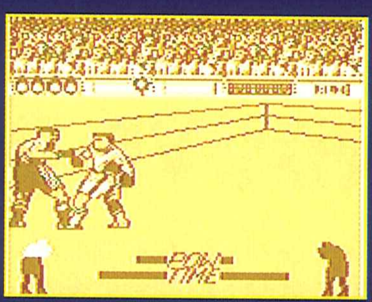




Virgin ha hecho realidad algo que parecía materialmente imposible: introducir al inigualable Muhamed Alí con sus más de cien kilos de peso en la pequeña Game Boy.





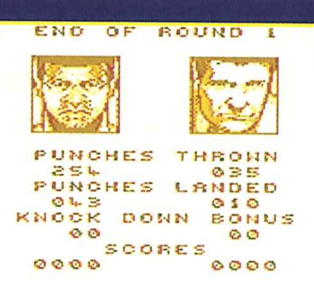


Un buen juego, que no es poco

Curiosamente, estamos ante un programa con una calidad muy similar (salvando las distancias) a la primera versión, pese a ser de consolas diferentes. «Muhamad Alí» es un buen juego de boxeo, y en general de lucha, máxime teniendo en cuenta la dificultad que entraña la conversión de este tipo de juegos para las portátiles.

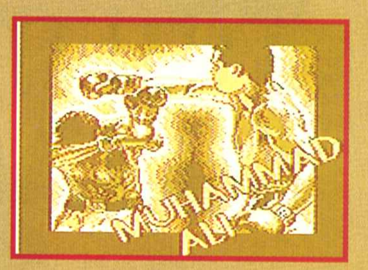
El cartucho cuenta con un elevado número de boxeadores, interesantes detalles, y una más que aceptable variedad de golpes. Además su calidad técnica es notable, destacando el giro del ring para facilitar el movimiento de los luchadores. Lo dicho, un buen juego.

Lolocop





GAME BOY



DEPORTIVO
VIRGIN
Gremlin Graphics
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 32
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 87
Buenas digitalizaciones de las caras de los luchadores, notables movimientos y meritorio giro del ring.

Música — 84
Un divertido repertorio, en el que aparece la música de la primera parte de Rocky.

Sonido FX — 79
Quizá el aspecto más flojo del juego. El sonido de los golpes es más que discreto.

Jugabilidad — 82
Tanto los golpes como los movimientos de Muhamad son fáciles de realizar.

Adicción — 80
Hay un gran número de boxeadores, pero se echa en falta la posibilidad de escogerlos.

Total — 81
Un buen programa de boxeo, al que unos pocos detalles le impiden encaramarse en lo más alto.

Lo Mejor
- Algunos aspectos gráficos.
- Los 32 boxeadores.

Lo Peor
- Que sólo se pueda escoger a Muhamad.

ZOMBIES

SUPER NINTENDO

YO ANDUVE CON UN ZOMBIE

Vamos a ver qué tal andáis de imaginación. Para ello, olvidaos por un momento de lo que tenéis delante de vuestros ojos (menos de la revista, claro) y situaros en un lugar lejano e irreal. Pensad que vivís en un tranquilo pueblecito donde nunca pasa nada. Pero, de repente, un día las tumbas del cementerio local se abren, y un ejército de zombies abandonan sus nichos para sembrar el terror.

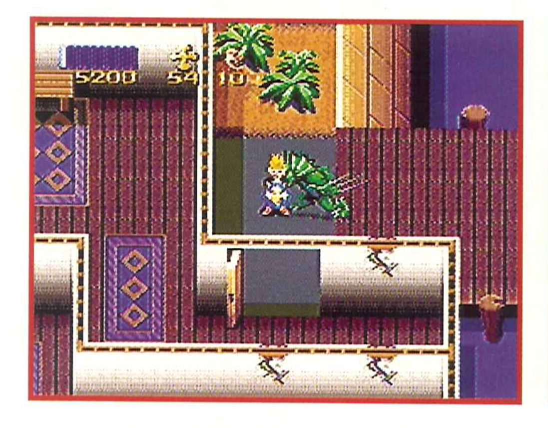
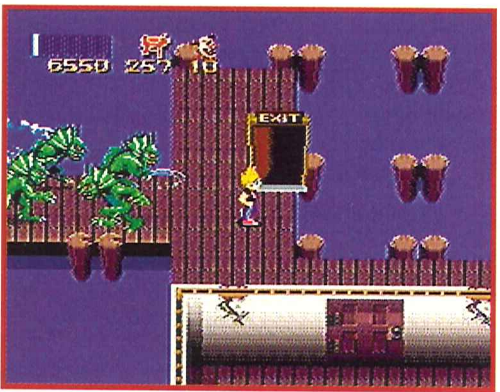
Vuestros vecinos, una familia numerosa con la que no siempre habéis mantenido unas cordiales relaciones, pero buena gente a fin de cuentas, son sus primeras víctimas. Han caído en las descarnadas manos de los muertos vivientes.¿Seríais capaces de enfrentaros a cientos de criaturas del averno para rescatar a sus infelices víctimas?

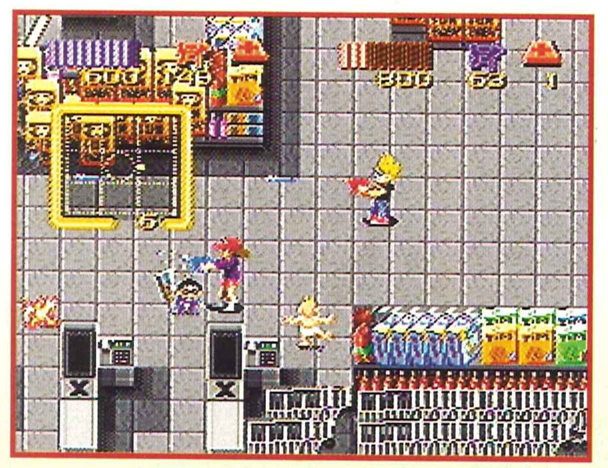
Esta es la propuesta que os hace este terrorífico juego. Asumir la personalidad de dos valientes jóvenes para dar caza a todas las ➤



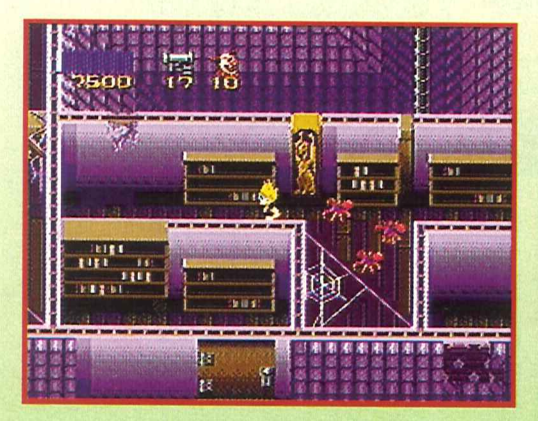






Antes de encender la consola, mira bien detrás tuyo, porque una mano fría podría posarse en tu hombro.



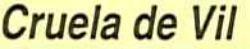

Entre los items que puedes recoger se encuentra una extraña pócima que te convertirá en una monstruosa criatura. Localízala porque, aunque sus efectos son limitados, podrás enfrentarte con mayor fuerza a tus enemigos.

Escalofriantemente divertido

Los amantes de las películas de miedo están de suerte. La nueva oferta de Konami para los 16 bits de Nintendo se basa en el más puro terror, eso sí, aderezado con una buena dosis de comicidad.

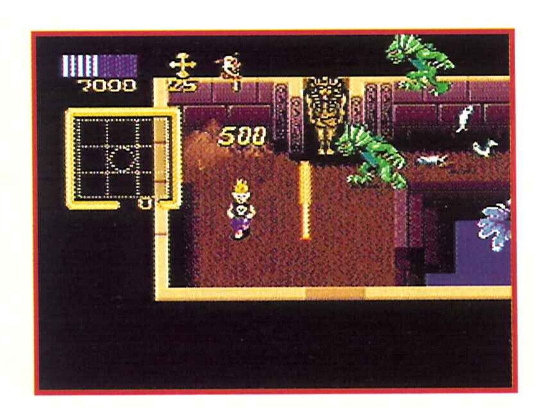
Los personajes están muy bien definidos, al igual que todos los aspectos gráficos del cartucho, y se desplazan con gran rapidez a través de escenarios en 3D. El problemilla es que debido al elevado número de fases, no se ha podido o sabido evitar la repetición de elementos. Aún así, con la opción de dos jugadores simultáneos y las innumerables sorpresas que esconde el juego, con el sello indiscutible de Lucas Arts, cazar zombies se convierte en un auténtico entretenimiento.

Cruela de Vil



LO MÁS NUEVO



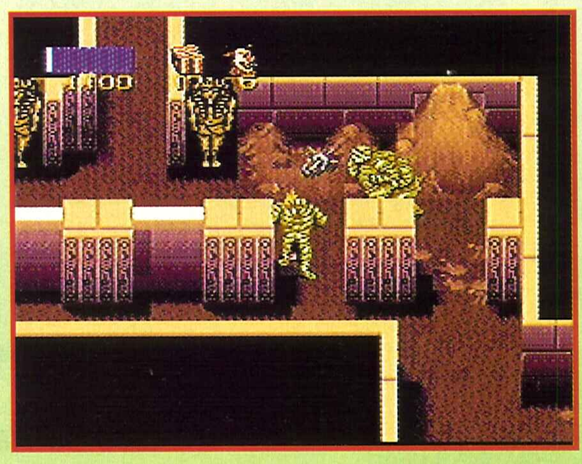




Si no consigues salvar a tiempo a tus vecinos, los zombies se los merendarán y su espíritu se elevará al cielo Ya ves, sobre todo necesitarás rapidez y agilidad para encontrarles a tiempo.



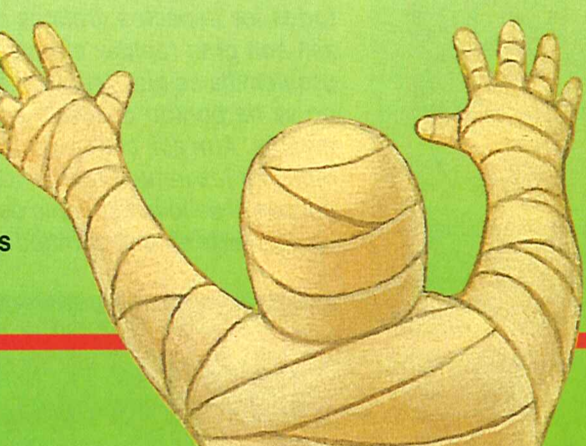




➤ monstruosas criaturas que se os pongan por delante, mientras intentáis localizar y rescatar a vuestros infelices vecinos antes de que los zombies acaben con ellos.

Para conseguirlo, podréis utilizar un radar que os indica su posición. Además, por el camino deberéis recoger diversas armas (pistolas, bazokas, extintores...) que seleccionaréis según el momento y el enemigo, así como llaves que abren diferentes puertas.

Atravesad urbanizaciones y campos de rugby, nadad en profundos lagos, adentraos en espeluznantes ruinas... ¡Pero mucho cuidado!, porque los temibles zombies acechan detrás de cualquier esquina.



SUPER NINTENDO



ACCIÓN
KONAMI
Lucas Arts

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 55
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 86
Los personajes están muy bien animados y se desenvuelven a lo largo de escenarios en 3D.

Música — 83


Una banda sonora tétrica y misteriosa os acompañará mientras intentáis avanzar entre tanto monstruo.

Sonido FX — 82
Gritos, carcajadas espeluznantes y aullidos de hombres lobo os pondrán los pelos de punta.

Jugabilidad — 88


Los personajes se desplazan con rapidez y agilidad. Además, contáis con la ayuda de un radar.

Adicción — 86
El elevado número de fases y la posibilidad de jugar dos personas a la vez suponen grandes alicientes.

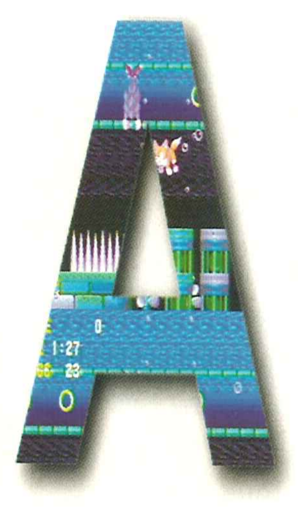
Total — 86


Un cartucho muy entretenido, en el que se nota el toque de Lucas Arts para desarrollar situaciones sorprendentes.

Lo Mejor
- El elevado número de fases con el consecuente aumento de la dificultad.
- Los apreciados passwords.
- La opción de los dos jugadores.

Lo Peor
- Con tanta fase, no se ha sabido evitar la repetición de enemigos y de algunos elementos en los escenarios.

Los lectores de TODOSEGA ya lo sabían todo sobre Sonic 3



ntes que nadie. En rigurosa exclusiva TODOSEGA había descubierto los secretos del nuevo y más espectacular juego de Sonic. Lógico. Porque en cuestiones de Sega sólo hay una revista que lleva la voz cantante. Y para canciones, fijaos en este recital: completísima preview de Castlevania, The New Generation; aventura en la jungla con dos prehistóricos modelos la mar de majos -Joe y Mac-; jugosas guías para Fantastic Dizzy y Tournament Fighters; reportaje sobre el nuevo chip de Sega... ¿Alguien canta más?





¡¡Gratis una colección de adhesivos!!







Elige lo Mejor

Elige TodoSega







LA FURIA DE JUNIOR

SEGA MEGA CD

Sin ninguna duda, Chuck Rock es uno de los cavernícolas más emblemáticos del mundillo consolero. Y precisamente por ello, sus aventuras no podían quedarse limitadas a una sola entrega. Así, a los cerebros de Core se les ocurrió asentarle en su aldea, convertirle en un adinerado hombre de negocios (aunque éstos fueran un tanto prehistóricos), y hacer de él un responsable cabeza de familia. De esta forma, el panzudo de Chuck vio hecho realidad su mayor sueño, casándose por fin con la bella Ofelia. Por si fuera poco, al poco tiempo la felicidad de la pareja se vio colmada con la llegada de un pequeñín, al que bautizaron con el original nombre de Chuck Junior.

Pero mientras la familia Rock disfrutaba de su estable situación económica y familiar, un oscuro personajillo se desesperaba por momentos. Os estamos hablando del maquiavélico Brick Jagger que, incapaz de igualar el éxito empresarial de Chuck como fabricante de rocamóviles, decidió secuestrar a su máximo rival en los negocios para adueñarse del monopolio de automóviles prehistóricos.

Sin embargo, el plan de Jagger tenía un pequeño fallo: no había contado con la furia del hijo de su víctima. El pequeño Junior no estaba dispuesto a que nada ni nadie le privara del placer de disfrutar de la compañía de su papá durante su más tierna infancia. Así que con el biberón en una mano y un peligroso garrote en la otra, el pequeño Chuck abandonó la caverna familiar para adentrarse en un mundo lleno de peligros y de los secuaces de Jagger. ►











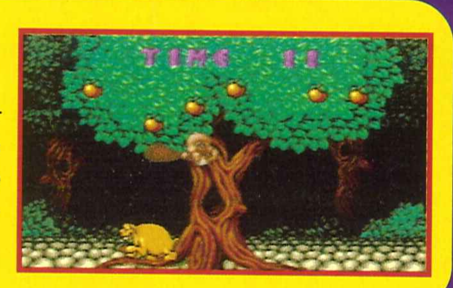


Un viaje a la Prehistoria rebosante de colorido, plataformas y simpatía.

A continuar



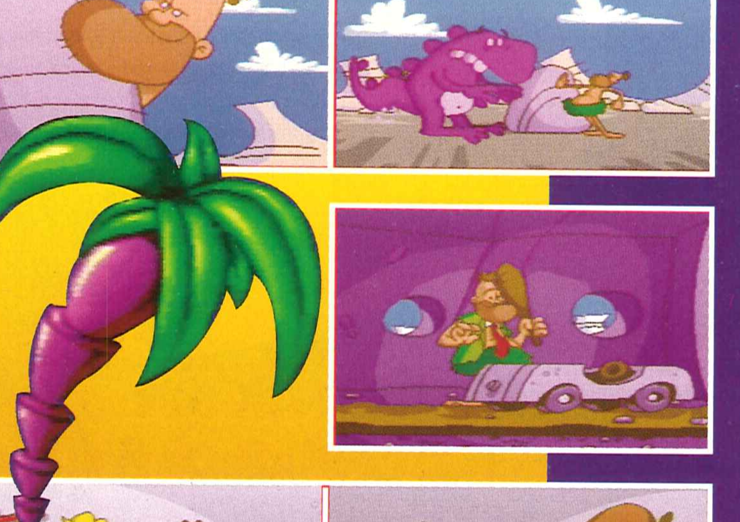
Para conseguirlo, Junior se enfrentará a varias pruebas como las que veis, con el objetivo de superarlas en cierto tiempo.











GRÁFICOS CD

Como el hijo de Chuck, te trasladarás a una Prehistoria plagada de plataformas y de todo tipo de peligrosos especímenes de la época. Una aventura muy colorista, que viene marcada por las excelentes animaciones del protagonista y un suave scroll. Aun así, llegará a defraudar a los que conozcan la versión para Mega Drive de este mismo juego, ya que se trata de un calco exacto en formato CD.

SONIDO CD

¡Qué novedad! Nos encontramos ante una banda sonora marchosa y animada. Nada más y nada menos que 13 melodías de diversos estilos, ritmos salseros incluidos, animan el cotarro. Pero claro, no podía ser de otra manera tratándose de un compacto. Por lo demás, los efectos de sonido son los justos y cumplen su tarea de forma contundente, pero sin ofrecer nada espectacular.



MEMORIA CD

Es una pena que los chicos de Core se hayan limitado a reproducir la versión de Mega Drive, sin siquiera tratar de adaptarla al nuevo formato para aprovechar las cualidades técnicas que éste ofrece. La única novedad que os vais a encontrar es la introducción al juego. Eso sí, en ella han echado la casa por la ventana, consiguiendo presentar una película animada digna de verse más de una vez.

Los secuaces de Brick Jagger se ocultan bajo cualquier forma y aparecen en los momentos más inesperados. En vista de ello, no os quedará más remedio que estar siempre alerta ante este peligro.







Tus aventuras como el retoño de la familia Rock comenzarán en plena selva, mientras atraviesas los llamados suburbios de piedra. Pero esto no es nada comparado con las cinco fases, y sus innumerables niveles, que tendrás que atravesar para liberar al buen troglodita y mejor padre. En ellas deberás cruzar frondosos bosques, zonas acuáticas y cavernas de lava, escalar árboles en llamas o adentrarte en parajes helados.

Además de los aliados de Jagger, que pueden aparecer escondidos hasta debajo de las piedras, te enfrentarás a enormes bichos prehistóricos a los que tendrás que derrotar si quieres seguir avanzando hasta la guarida de tu enemigo. Pero no creas que todo van a ser dificultades y que estarás solo en medio de la jungla. En ciertas ocasiones encontrarás animales, como cigüeñas, cerdos o dinosaurios, que te ayudarán a avanzar por los más inhóspitos parajes. Además, cuando te flojeen las fuerzas (es decir, si te queda poca energía), podrás reponerte con sólo beber de los sabrosos biberones que encuentres a tu paso.

Ahora, sólo te queda abrirte paso a garrotazos hasta el villano más malo de la Prehistoria, para rescatar a Chuck Rock. Su mujer y su pequeño retoño te lo agradecerán eternamente.

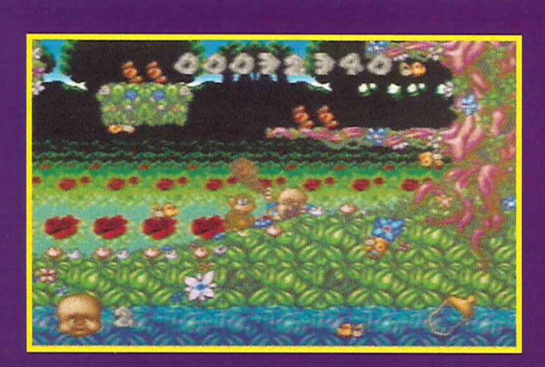






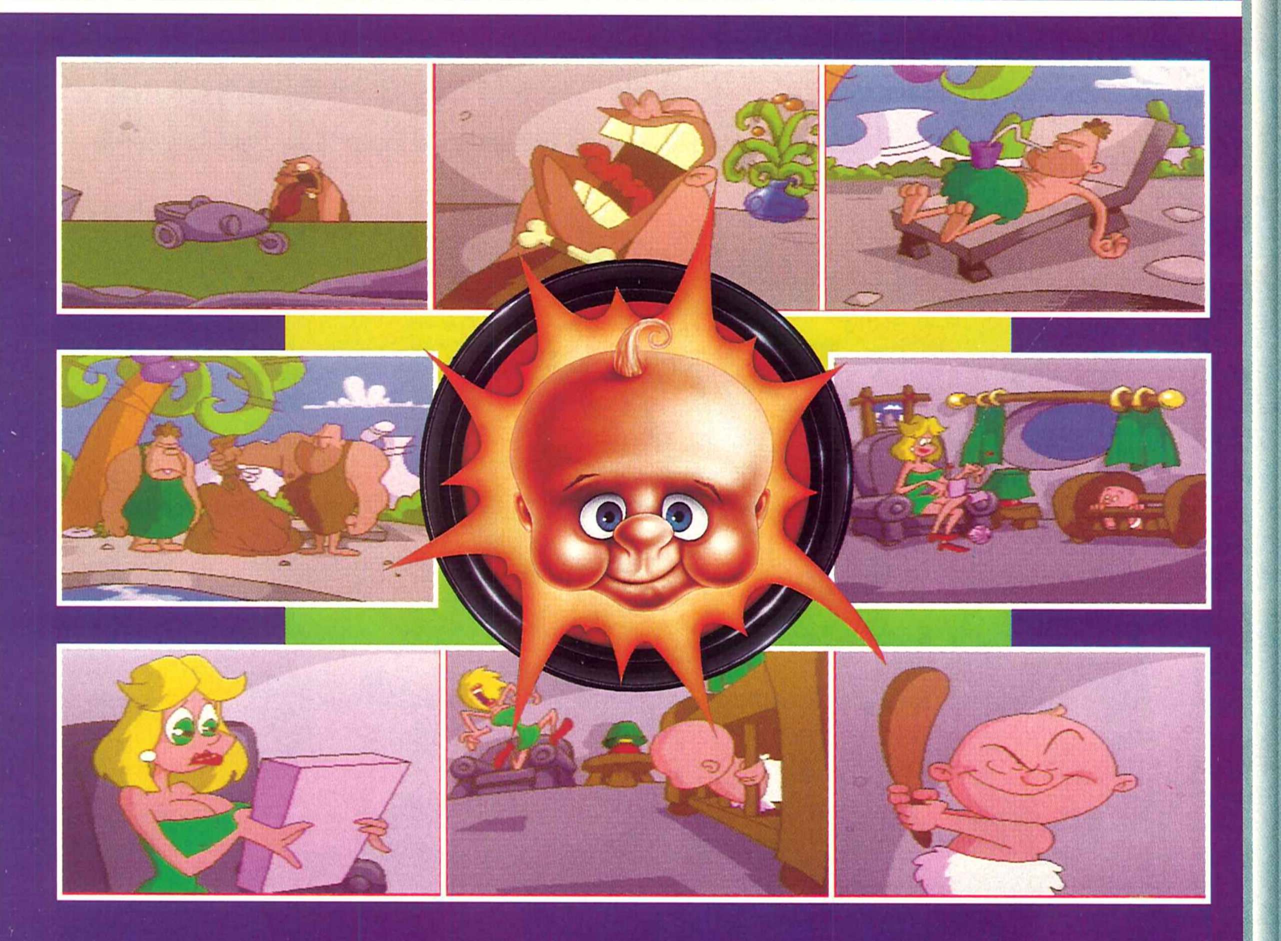
¡Vaya fauna!

Aunque Junior es demasiado pequeño para ponerse al volante de los coches que fabrica su padre, se las ingenia para encontrar otros medios de transporte: animales prehistóricos que le ayudan a salvar obstáculos.













Aunque a menudo sólo haya que esquivarlos, cuidado con los "dinos".

Ni siquiera el mal tiempo es capaz de amedrentar a Chuck Junior.

Y la saga continúa

En su momento, ya me encantaron las aventuras del hijo de Chuck en versiones pasadas, así que no hace falta que diga que esperaba con muchas ganas este compacto. Pero la verdad es que me ha desilusionado.

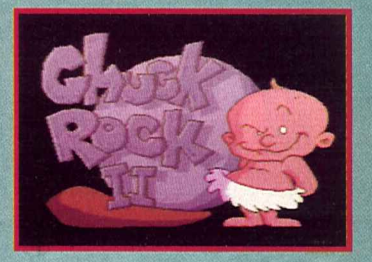
Me he encontrado ante un juego calcado de la versión de Mega Drive, que no aporta nada nuevo ni utiliza las posibilidades técnicas del CD. Es una pena que ante un buen juego como era éste, se hayan limitado a copiarlo en un compact disc y venderlo para el nuevo formato de Sega, sin introducir en él ninguna novedad respecto a lo ya visto con anterioridad.

Cruela de Vil





MEGA CD



PLATAFORMAS
CORE
Core
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 1

Gráficos — 85
Sobre todo coloristas y completos, con un scroll muy suave y unas animaciones de lo más llamativas.

Sonido — 86
Cómo no, éste es uno de los fuertes del juego, gracias a las trece melodías que componen la banda sonora.

Jugabilidad — 90
Un ajustado y creciente nivel de dificultad para un juego que, en principio, no presenta ninguna complicación de control.

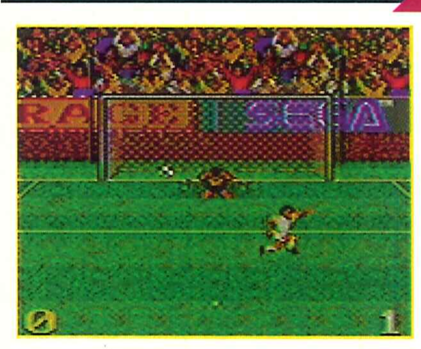
Adicción — 86
Divierte sin cansar, gracias a un gran derroche de simpatía, a su ajustada dificultad y a sus fases extensas y variadas.

Total — 85
La segunda generación de la familia Rock aparece en formato compacto como un mero calco de la conocida versión para Mega Drive.

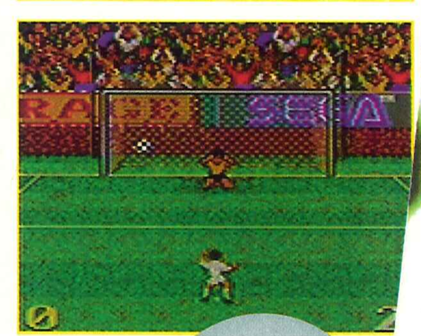
Lo Mejor
- Las animaciones del pequeño Junior, al que se ha dotado de una expresividad asombrosa.
- La gran extensión del juego.

Lo Peor
- Que la única novedad se encuentre en la excelente presentación del juego.

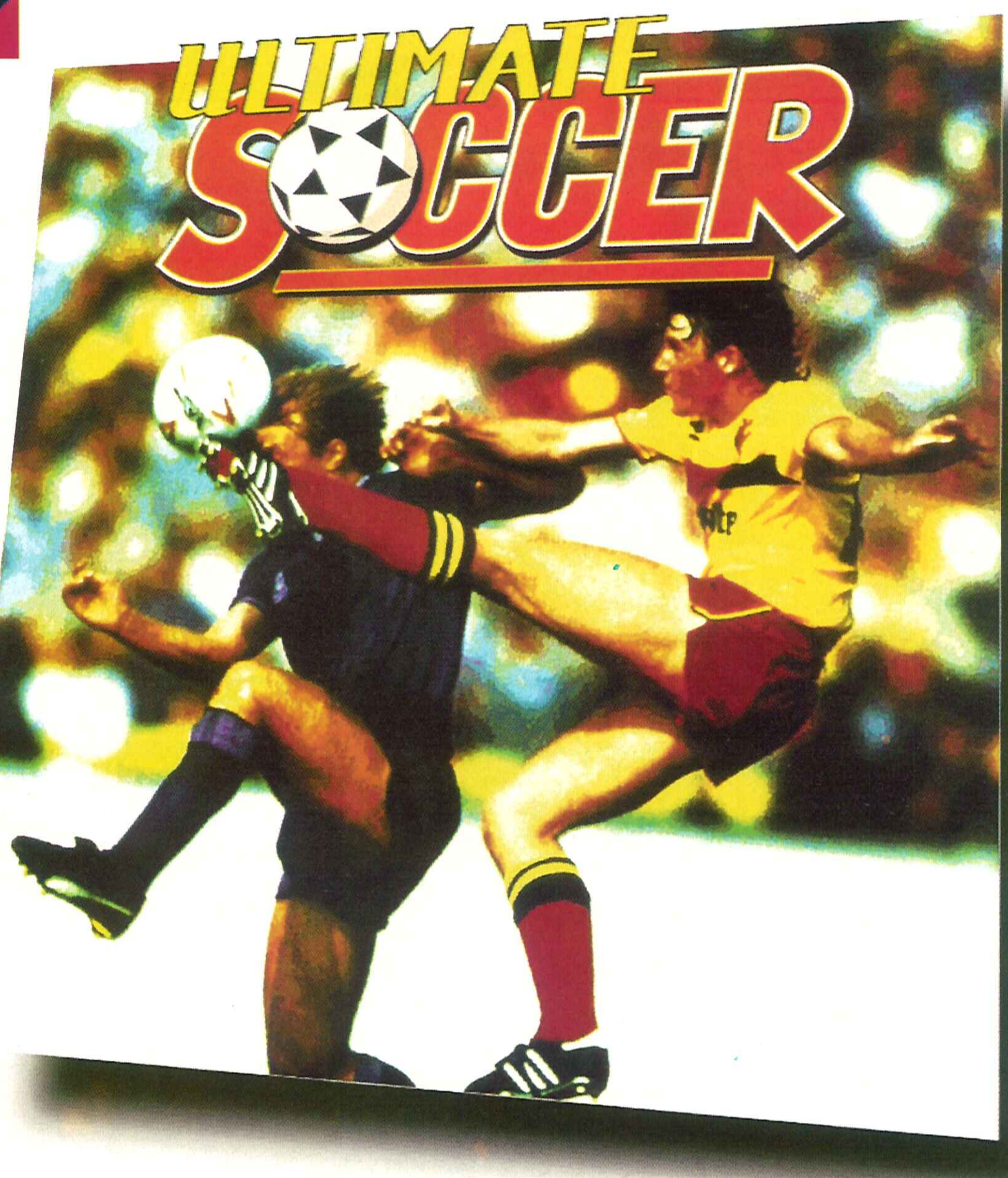
FÚTBOL EN MINIATURA











Después de la resaca producida por los dos lanzamientos de fútbol-game más espectaculares de la historia de Mega Drive («EA Soccer» y «Sensible Soccer»), llega a Game Gear la versión de un juego que ya ha pasado por sus "hermanas mayores". «Ultimate Soccer» era, probablemente, el programa de fútbol más importante para Mega Drive, hasta la llegada de los dos monstruos antes mencionados. Y ha tenido que ser la compañía Rage Software la encargada de versionar este «Ultimate Soccer», ahora para la portátil de Sega.

El formato es idéntico al de sus antecesores: perspectiva aérea, sprites pequeños, y primeros planos para la celebración de los goles y para ver las decisiones del árbitro. Sin embargo, por esta vez, la utilización de jugadores de pequeño tamaño no ha llevado consigo una visión amplia del terreno de juego. Por si no os habéis enterado, me explico: mientras un jugador lleva el balón, apenas aparece ningún compañero en la pantalla, por lo que el juego en equipo se hace prácticamente imposible. Eso sí, se pueden realizar todo tipo de remates a puerta, regates, entradas al contrario, etc. Pero la jugabilidad sufre bastante por el aspecto antes mencionado.

Aun así, el programa contiene un amplio abanico de opciones, entre las que destacan las de organizar campeonatos, confeccionar alineaciones y variar las condiciones del terreno de juego. Además, cuenta con la posibilidad de que participen dos jugadores simultáneamente, gracias al cable adaptador. Así que no habrá problemas para que retéis a vuestro vecino a un partidito.

En fin, toda la grandeza del fútbol recogida dentro de un cartucho para la más pequeña de Sega.



Como puedes ver, la grandeza de este programa reside en la multitud de opciones que tienes a tu alcance. Desde la táctica que deseas emplear, el estilo que ha de mostrar tu equipo en el campo (ofensivo o defensivo), o las características del campo y del clima, hasta la posibilidad de elegir las reglas que regirán el desarrollo del encuentro.









La compañía Rage Software tiene el placer de invitaros a un apasionante campeonato del mundo de fútbol que tendrá lugar en la pequeña portátil de Sega.





Algo decepcionante

La gente de Rage Software no ha llegado a las altas cotas que alcanzó otras veces, ya que este «Ultimate» es un juego vistoso, pero que cojea en muchos aspectos. El hecho de que en la mayoría de las ocasiones aparezcan pocos jugadores en imagen, daña seriamente la jugabilidad. Incluso, hay veces que el balón desaparece de la pantalla, y hay que esperar a que un brusco movimiento del scroll nos lleve hasta el lugar de los hechos. El juego tiene notables virtudes, pero ciertos defectos son imperdonables.

Lolocop







GAME GEAR



DEPORTIVO
SEGA
Rage Software
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 64 Equipos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Torneo
Megas: 2

Gráficos — 78
La definición y el colorido son correctos, los primeros planos sobresalientes... pero el scroll es penoso.

Música — 75
La misma que en las anteriores versiones: pegadiza, divertida y no llega a agobiar.

Sonido FX — 70
Simplemente discreto. El sonido del público tiene un pase, pero el golpeo del balón es flojete.

Jugabilidad — 65
El reducidísimo número de jugadores en pantalla limita en demasía este aspecto.

Adicción — 68
La jugabilidad influye negativamente, pero los dos jugadores y los torneos le salvan de la quema.

Total — 66
Un juego prometedor, que se ha quedado cojo por algunos defectos imperdonables.

Lo Mejor
- Los primeros planos.
- La variedad de opciones (2 jugadores, torneos...)

Lo Peor
- La escasa jugabilidad.

LO MÁS NUEVO

NINTENDO GAME BOY

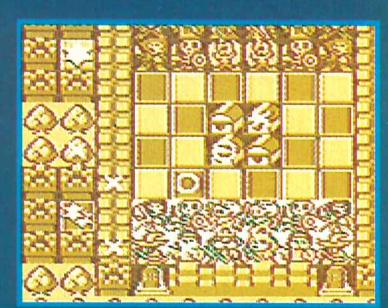
LAS BLANCAS MUEVEN Y...

Una vez más, las fuerzas del bien tienen que enfrentarse en un combate a muerte con las huestes de la oscuridad, que amenazan con extenderse por el reino de Jokerina. La diferencia está en que en esta ocasión el escenario elegido es un simple tablero de ajedrez.

Para salir victorioso, contarás con un ejército muy particular compuesto por las piezas de este clásico juego. Así, peones, torres, alfiles y demás estarán a tu completo servicio. Ahora bien, tú no serás simplemente quien las mueva, sino que interpretarás el papel de Rey Blanco. Y tu tarea consistirá en derrotar al Rey Negro en sus 24 reencarnaciones (es decir, en las 24 configuraciones de tableros), siempre que optes por el "Quest Mode". Si por el contrario eliges "Select Mode", podrás seleccionar el castillo en el que quieras luchar, editar tus propios personajes y enfrentarte a la máquina o a otro jugador (de manera alternativa o simultánea, dependiendo de que emplees o no un adaptador "Game Link").

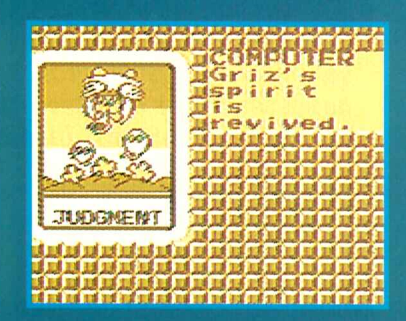
Pero ser un buen jugador de ajedrez no es la única condición para salir victorioso en este juego. Además de mostrar tus dotes de ajedrecista consumado, tendrás que saber sacar partido a las magias que poseen ciertos personajes. Y todo esto no servirá de nada si no tienes la suerte de tu parte en los enfrentamientos que se producen mediante una "Ruleta de Cartas", cuando dos personajes de bandos contrarios coinciden en la misma casilla. ¿Complicado? No tanto. Pero para que te quede todo un poco más claro, te ofrecemos unos cuadros explicativos para que sepas cómo actuar en los momentos clave. Atento a lo que sigue...

CASTLE QUEST







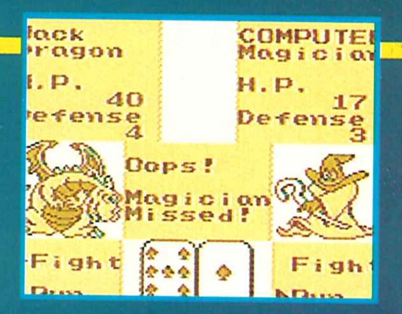


El secreto de los cofres

Para abrir los cofres que aparecen en ciertas configuraciones de tablero, deberéis colocar una de vuestras fichas dentro de la casilla en cuestión. Los cofres pueden esconder una de las tres posibilidades que aquí os mostramos. "Strength" os da a elegir entre tres opciones de ataque, basadas todas ellas en una lluvia demoledora. "Badluck" propone cuatro ataques que debilitan las defensas de los adversarios, pero restan energía a vuestras fichas. Por último, "Judgment" os obsequia con una nueva ficha, que se suma a las que en ese momento tengáis sobre el tablero.

Las cartas de la suerte





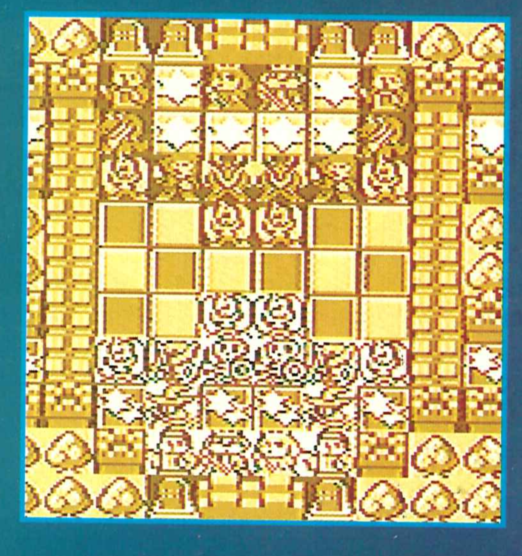


Cuando dos fichas (una de cada bando) coincidan en la misma casilla, tendrá lugar un curioso combate mediante una Ruleta de Cartas. Ambos contrincantes posee un nivel de defensa y una fuerza (H.P) determinadas. Para reducir la fuerza del contrario, hay que detener la ruleta de tal forma que la carta obtenida sea igual o superior al nivel de defensa del rival. Cada jugador irá sacando una carta por turno, aunque si se consigue un comodín, se puede atacar de nuevo. Cuando el H.P. de una de las fichas llegue a cero, desaparecerá del tablero.

Una de inteligencia

Olvidados de pegar puñetazos, de correr o de saltar. La propuesta de Hudson es que nos pongamos todos a pensar como locos, para ganar unas particulares partidas de ajedrez. Aunque al principio este cartucho desconcierta por su concepción, lo cierto es que tras un par de partiditas se le va cogiendo el tranquillo y engancha, ya que es un juego muy simpático y, por encima de todo, entretenido.

Cruela de Vil

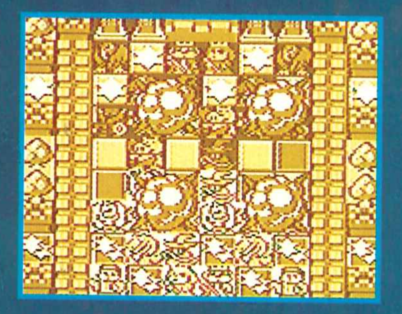


El campo de batalla

El recorrido por el mundo de Jokerina abarca 24 configuraciones diferentes de tablero, con una aumento progresivo del nivel de dificultad. No siempre las fichas blancas ocupan las mismas posiciones que las negras. Es más, ni siquiera los dos jugadores cuentan con los mismos componentes en sus filas.

Los poderes mágicos





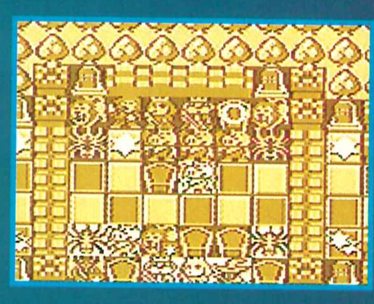
Determinadas fichas cuentan con poderes mágicos con los que restar energía a las adversarias. Un menú os permitirá elegir entre utilizar una magia o simplemente mover la ficha sin gastar ninguno de los poderes, ya que éstos están limitados.



Los movimientos

Con el botón direccional, podréis desplazar el cursor hasta la ficha que os interese mover. Pulsando el botón "B", visualizaréis las características de la ficha. Y con el "A", aparecerán en la pantalla, señaladas con un círculo, las casillas hacia las que podéis dirigiros.

Las tumbas de la nueva vida



Si elimináis a un enemigo usando la magia, en su lugar aparecerá una tumba.



Al abrirla, reviviréis una de vuestras fichas, que pasará a ocupar esa casilla.

GAME BOY



INTELIGENCIA
HUDSON
OPR

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1 partida
Nº de fases: 24
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 1

Gráficos — **76**
Los personajes que adoptan el papel de "fichas" varían según la configuración que se trate.

Música — **75**
Una banda sonora con reminiscencias medievales, que peca de machacona, pone la nota musical.

Sonido FX — **70**
Se limitan a la reproducción de explosiones y rayos causados por las diversas magias.

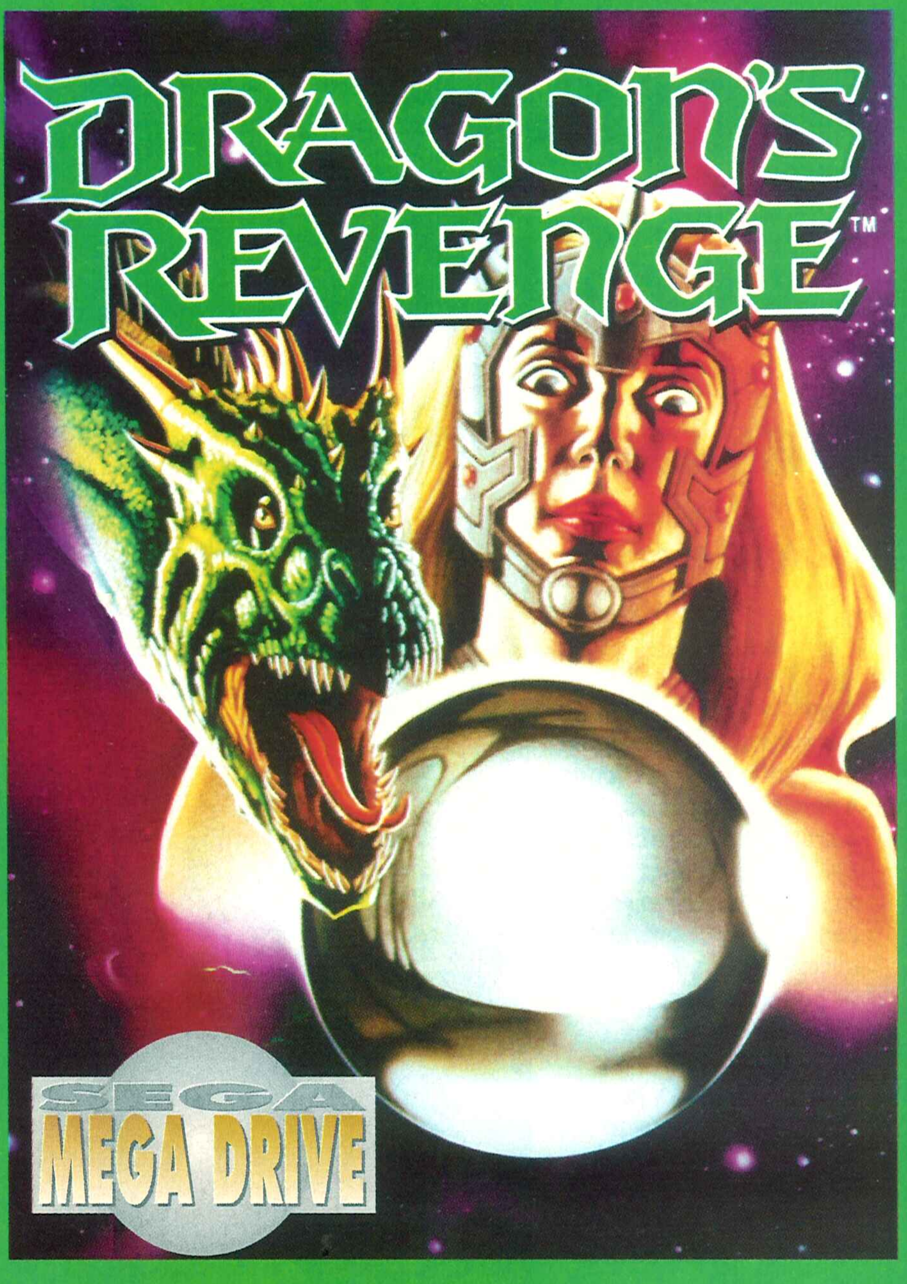
Jugabilidad — **79**
Con el simple manejo de los botones "A" y "B" y una buena estrategia, podréis acabar con el Rey Negro.

Adicción — **81**
Si le encontráis el "gustillo", no podréis parar. Aunque si lo que buscáis es acción, os habéis equivocado.

Total — **78**
La portátil de Nintendo recibe un juego de alta estrategia, que supone un respiro entre tanto cartucho de plataforma y de lucha.

Lo Mejor
- La original concepción del juego.
- Los passwords.

Lo Peor
- Que las fichas que defiende la computadora suelen estar mejor dotadas para ganar (y no es una excusa).



El mal ha vuelto. De nada han servido tus esfuerzos por eliminarlo. La última vez casi lo lograste, pero el lado oscuro es muy poderoso. Ahora te extrañas de lo fácil que te resultó acabar con él en tu anterior encuentro. Pero no es momento de lamentaciones. Hay que entrar en acción como hace alrededor de un año.

Entonces parecía que habías acabado con la Furia del Dragón. Tras tantas horas dedicadas a aquel «Dragons Fury», ya no había alma en pena que se te resistiera. Los zombies eran tu especialidad (sobre todo si iban en macabra procesión). Tu dominio de la bola de acero causaba admiración entre tus vecinos, y ahora tendrás que volver a demostrarlo o la oscuridad invadirá todo.

El lugar para el mortal encuentro ya ha sido fijado: será una mesa al estilo de aquella de antaño, con tres alturas y multitud de seres infernales pululando por ella. Para derrotar al mal, sólo contarás con 5 macizas bolas de acero forjado y tu destreza con los flippers. Deberás destruir el mayor número de criaturas del averno que puedas, para, si los astros te son favorables, abrir caminos que te llevarán a las cinco codiciadas fases de bonus. En ellas, podrás obtener la ayuda de valientes luchadores, y de magos que te serán muy útiles en tu aventura. Pero recuerda que una vez conseguiste vencer al dragón...

Él no lo ha olvidado, y ahora ha vuelto aún más maligno que entonces, dispuesto a vengarse. Todos confiamos en ti, porque eres la última esperanza que nos queda. Que la luz guíe tus pasos.

EL DRAGÓN ATACA DE NUEVO













Los bonus más redondos

Posiblemente, las fases más logradas y divertidas de todo el juego son las de bonus. En cada una de ellas, el objetivo será el mismo: eliminar lo más rápidamente posible al enemigo de turno a base de "bolazos". Si lo logras, conseguirás tener otra bola más con la que participar en la próxima pantalla de bonus. Afina tu puntería y conseguirás jugar hasta con cuatro bolas simultáneas. Más emoción imposible.







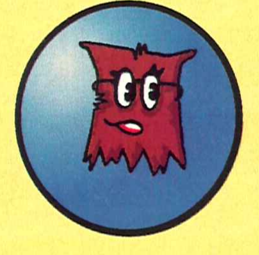




Muy similar a su antecesor

Un nuevo pinball llega a los 16 bits de Sega, pero sin despertar demasiado entusiasmo. Cuando aún resuenan en muchas Mega Drive los ecos del «Dragons Fury», Tengen nos sorprende con la aparición del sucesor de este mítico cartucho. Siguiendo la misma línea de argumento y sin grandes novedades técnicas, este «Dragons Revenge» peca de cierta falta de originalidad. El tiempo ha pasado y los pinballs han evolucionado lo suficiente como para que este juego hubiese aprovechado alguna de las nuevas tendencias.

La sensación general es que se parece demasiado a su predecesor. Y no es que esto le haga ser un juego malo, que no lo es, sino que no aporta nada nuevo al desamparado mundo de los pinball. Aún así, seguro que agrada a los jugones nostálgicos y, por supuesto, a los firmes seguidores del «Dragons Fury».



El Consolero Enmasscarado







SUPER NINTENDO



PINBALL
DOMARK
Tengen
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 1 mesa
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 81
Son tétricos y oscuros como el ambiente requiere. Eso sí, están bastante bien definidos.

Música — 74
Melodías repetitivas y machaconas que acaban por cansar, excepto las de las fases de bonus.

Sonido FX — 83
Gritos, aullidos, golpes, risas, explosiones y demás aderezos sonoros especialmente cuidados.

Jugabilidad — 81
Al nivel del sucesor del histórico «Dragons Fury». Rápido y divertido como el que más.

Adicción — 79
Se echa de menos alguna fase más . Aun así, ¿quién se resiste a echar una partidita más a un pinball?

Total — 79
Acción desenfrenada sobre el mejor ambiente. Lástima que no tenga alguna otra fase de bonus y una música menos repetitiva.

Lo Mejor
- La rapidez general del juego.
- La recreación del ambiente.
- Las fases de bonus.
- Los efectos de sonido

Lo Peor
- La música.
- No poder jugar cuatro a la vez.
- Se parece demasiado al «Dragons Fury».

Drácula

NINTENDO GAME BOY

AJOS, ESTACAS Y CRUCIFIJOS

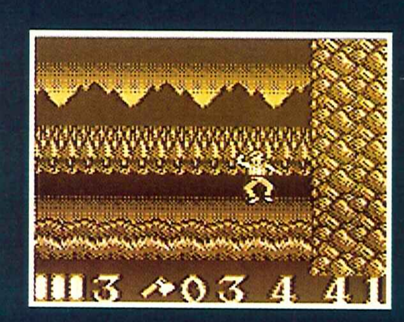


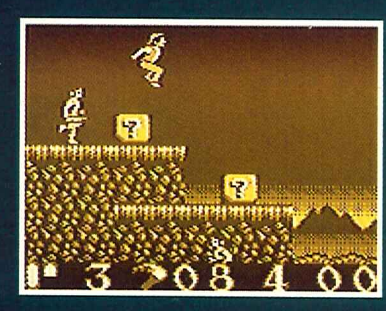
La tumba del vampiro más famoso de la Historia se ha abierto de nuevo. El conde Drácula se ha levantado de ella para sembrar el terror en la portátil de Nintendo. Desde el corazón de Transilvania hasta las calles de Londres, este inmortal ser saciará su apetito gracias a la sangre de sus víctimas. Y lo que es peor, se enamorará perdidamente de la bella Mina Murray, en la que ve la reencarnación de su amada Elisabeta. Pero gracias a Dios, aquí estás tú para poner fin a la existencia de este monstruo condenado por toda la Eternidad.

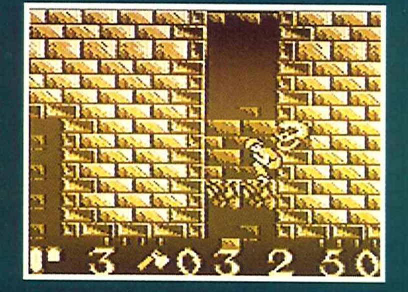
Como el joven Jonathan Harker, perseguirás al conde Drácula a lo largo de siete fases. La misión que te ha sido impuesta es acabar con él, pues sólo así podrás devolver la paz a la atormentada Mina, que ha caído bajo el diabólico influjo del Maligno.

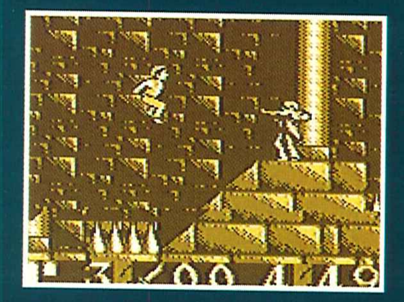
Pero aparte de los enfrentamientos con Drácula, quien adoptará muy diversas formas para tratar de acabar contigo, tendrás que combatir a otras criaturas del averno. Para ello, te será muy útil abrir los bloques que encuentres a tu paso, y que te darán armas y corazones con los que reponer tu barra de energía.

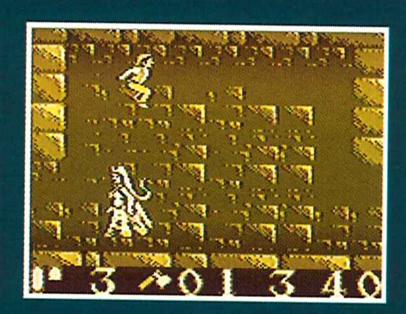
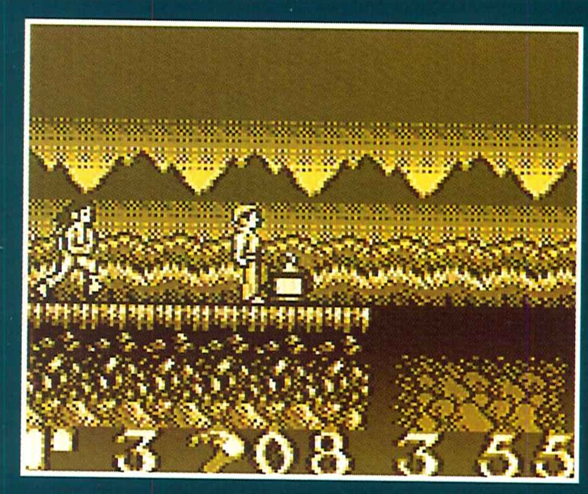
De nuevo, las fuerzas del Bien se enfrentan al poder de la Oscuridad. Y una vez más, el desenlace definitivo depende de ti. Así que no te desanimes, ten fe en tus fuerzas y adelante.







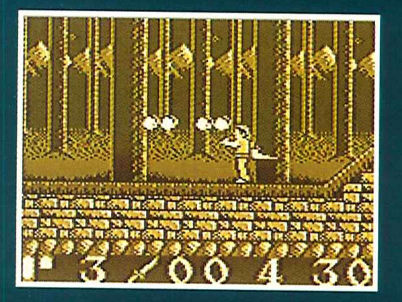


Mientras Jonathan Harker se adentra en los tenebrosos parajes de Transilvania, encontrará diversos faroles. Si los enciende, podrá continuar a partir de ese punto cuando pierda una vida.



El castillo de Drácula esconde peligrosas trampas mortales que Harker tendrá que esquivar si quiere continuar con vida, para acabar con el diabólico Conde y salvar a Mina de su influencia.



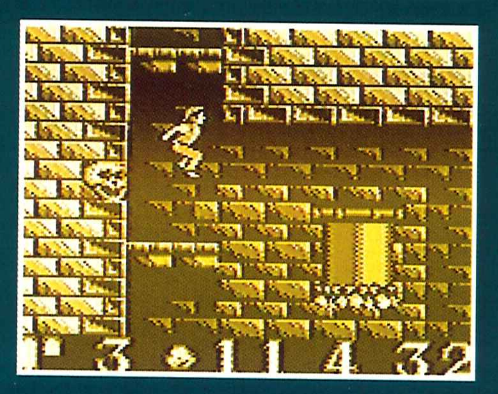
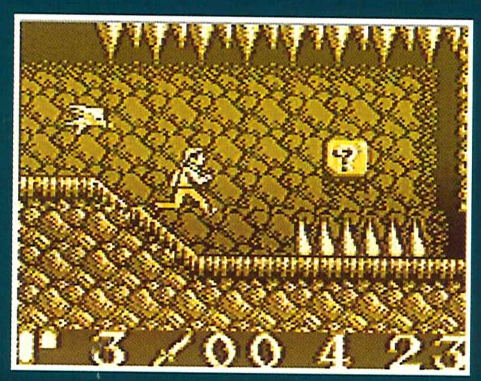


La sombra del vampiro

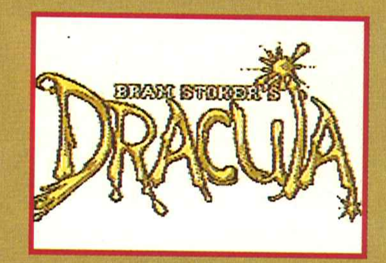
Ante la avalancha de cartuchos que la novela de Bram Stoker ha provocado en todas las consolas, no podía faltar la versión de Psygnosis para la portátil de Nintendo. Un juego que ha surgido tratando de aprovechar el atractivo tirón que supone el conde Drácula y su pléyade de criaturas malignas, pero que podemos catalogar de corrientito.

El protagonista es algo así como un mazacote de cemento dotado de torpes movimientos, que se defiende de sus rivales como puede, y que camina a lo largo de unos escenarios bastante completos pero con un scroll un tanto brusco. Pero sin duda, el mayor atractivo que contiene este cartucho es el conde Drácula. Con un adversario así, más de uno le podrá sacar un buen gustillo a este juego.

Cruela de Vil

GAME BOY



PLATAFORMAS
SONY IMAGESOFT
Psygnosis
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 2

Gráficos — 75
Pese a contar con unos escenarios bien trabajados, el scroll da tirones y los movimientos son bruscos.

Música — 70
El loable intento de crear una banda sonora ágil se ha concretado en unas melodías ratoneras.

Sonido FX — 65
Pocos efectos sonoros que apenas se diferencian entre sí. Además, carecen de la contundencia necesaria.

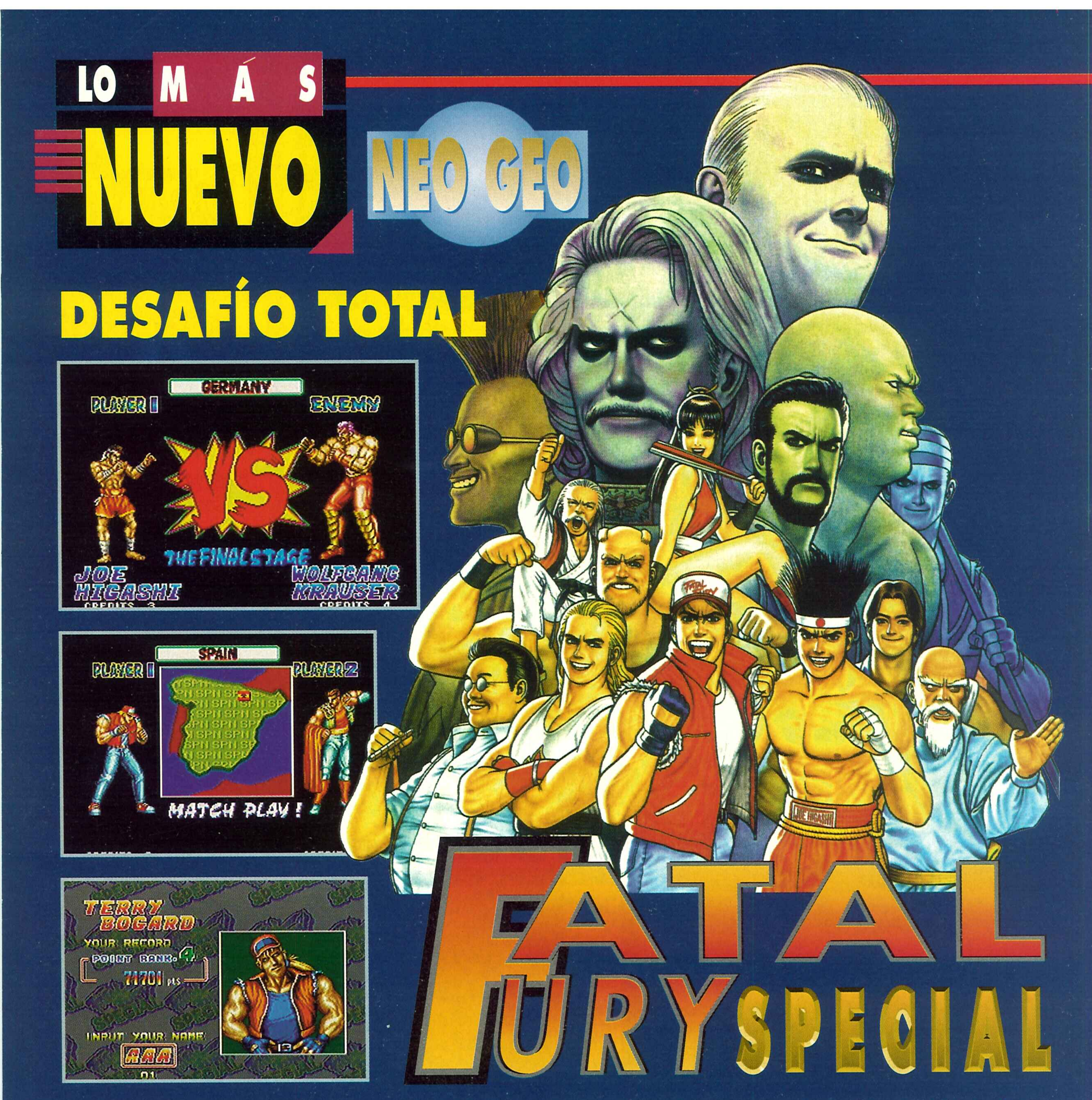
Jugabilidad — 78
El movimiento de Harker tiene pocas posibilidades, y en muchas ocasiones se desplaza a ciegas.

Adicción — 78
El mayor aliciente consiste en los enfrentamientos con Drácula al final de todas las fases.

Total — 75
El conde Drácula no llega con los honores que se merece, y todo se resume en un juego de plataformas correctamente ambientado.

Lo Mejor
- Los enfrentamientos con Drácula, numerosos y complicados.
- La aceptable variedad de enemigos.

Lo Peor
- Las escasas cualidades técnicas que, en general, presenta el cartucho.
- Que no haya ni una continuación.



Poco ha tardado en aparecer. La versión definitiva de la saga más famosa dentro del género del beat'em up, ha dado un espectacular salto para pasar de las recreativas a la Neo Geo. Y lo ha hecho a lo grande, pulverizando todas las marcas de esta consola: 15 luchadores y 150 megabits (18.75 megabytes), superando la cifra alcanzada por «World Heroes 2», de 14 luchadores y l46 megabits. Por supuesto, estos números no son gratuitos: «Fatal Fury Special» es el cartucho que colmará las aspiraciones de los más puristas del género.

En esta ocasión, SNK ha dejado a un lado todo tipo de opciones, complementos y modalidades, y se ha centrado en llevar el propio combate al nivel más alto. Para ello ha reunido a los doce personajes de la segunda parte (incluyendo a los 4 jefes), más tres invitados de lujo del primer «Fatal Fury»: Duck King, Tung Fu y nada menos que Geese Howard. Todos ellos cuentan con un excelente catálogo de golpes y movimientos especiales, que permiten realizar combates con multiples posibilidades.

Pero la cosa no queda ahí. Al igual que en la segunda parte, los escenarios de cada luchador rayan la perfección: algunos parajes de la segunda entrega han sido bastante mejorados, mientras que los pertenecientes a los de la primera parte sólo pueden definirse con una palabra: increíbles. Hay que tener en cuenta además que la mayoría de estos decorados son interactivos, y que disponen de dos planos de profundidad, como veréis a continuación.

Ahora, la magia del arcade está a vuestra disposición.



Esto sí es profundidad

Como sucedía en la segunda parte, todos los escenarios tienen un doble plano de profundidad, de tal forma que un luchador puede estar más cerca de la pantalla que el contrario.
Esta opción aumenta notablemente las posibilidades del combate, puesto que no sólo podrás golpear y moverte de derecha a izquierda y de izquierda a derecha, sino también de dentro a fuera o viceversa.



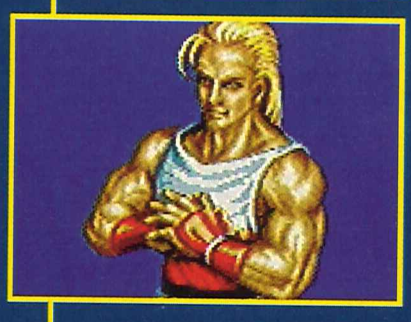


AXEL HAWK

Axel es uno de los jefes de la segunda parte. Su habilidad y potencia con los puños le hacen realmente peligroso. Es aconsejable no acercarse mucho a él, y tratar de derribarle de lejos.







ANDY BOGART

El "guaperas" de Andy ha llegado a esta edición del torneo dispuesto a romper con todo (y con todos). Es uno de los luchadores más ágiles y fuertes de la competición. Su patada aérea es casi mortal.











Escenarios Interactivos



Aparte de que los escenarios tienen una belleza sublime, en alguno de ellos hay varios elementos que en un momento determinado intervienen en el combate. Así, podemos derribar a los motoristas que aparecen en Hong Kong, ser arrollados por un toro en España, o destrozar todo tipo de materiales que se encuentren a nuestro alcance.



BIG BEAR

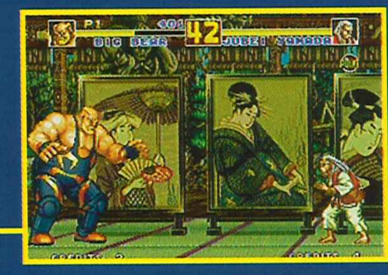
El "gran oso" se encuentra en forma. A su enorme fuerza le ha añadido una rapidez increíble para su tamaño. Si consigue atrapar a su rival, se acabó el combate.

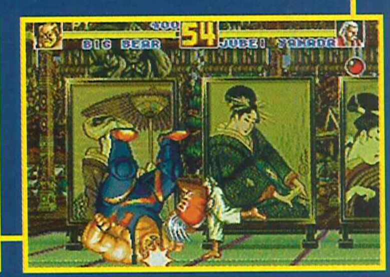




JUBEI YAMADA

Jubei basa todo su ataque en el lanzamiento de shurikens y en la alucinante ejecución de sus llaves mortales. Sin embargo, le falla su escasa fuerza en los golpes.







CHEN SHINZAN

Es muy difícil tratar de vencer a Chen combatiendo cerca de él. Su peligrosidad aumenta en la corta distancia. Hay que aprovechar su lentitud de movimientos.







KIM KAPHWAN

Kim tiene el repertorio de patadas más peligroso y efectivo de todos los luchadores. Si no podéis evitar sus ataques, mejor dedicaos a otra cosa. Kim no tiene piedad.







Más lujos especiales

Además de todo lo que se ha comentado, el juego cuenta con un par de detalles que no podemos dejar de comentar. Por un lado, el espectacular scroll que poseen algunos escenarios. Determinados combates se desarrollan en transportes móviles, como barcos, trenes, etc. De este modo, y si tenéis un momento de respiro, podréis deleitaros con el paisaje que se observa de fondo.

Por otro lado, mención especial merece el combate con Wolfang Krauser. Ante el decorado de una catedral gótica y con el acompañamiento de la música clásica más exquisita, este momento quedará guardado para los anales de los juegos de lucha de todos los tiempos.





DUCK KING

Duck Kink ha regresado con más "marcha" que nunca. Hay que estar atento para no marearse con las luces de neón de sus escenario. Es uno de los luchadores más rápidos.





No ha habido que esperar demasiado para que podamos disfrutar de este «Fatal Fury Special» en nuestra Neo Geo.







JOE HIGSHI

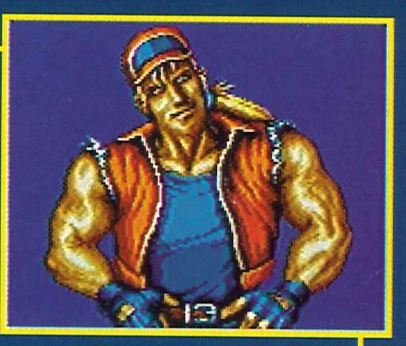
Su estilo de lucha Kickboxing está realizado a la perfección. Tanto sus patadas como sus puñetazos son muy peligrosos. Es un luchador completísimo.





TERRY BOGARD

"El chico de la gorra" quiere dejar bien claro quién es el verdadero protagonista de la historia. Un personaje muy completo, al que tan solo le falla su resistencia.







LO MÁS NUEVO







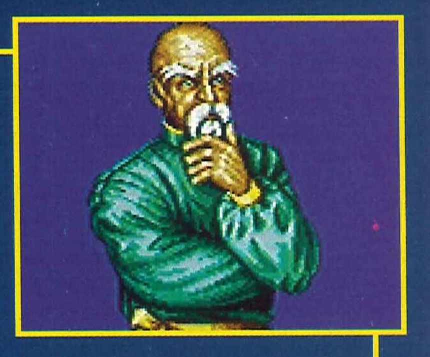
MAI SHIRANUI

La bella Mai está dispuesta a dejar el pabellón femenino bien alto. Sigue siendo una luchadora rápida y efectiva, aunque algo floja a la hora de recibir golpes.



TUNG FU RU

Tung Fu regresa al torneo de Fatal Fury con muchas sorpresas. Además de tener uno de los escenarios más bellos, ha reforzado su repertorio de forma notable.

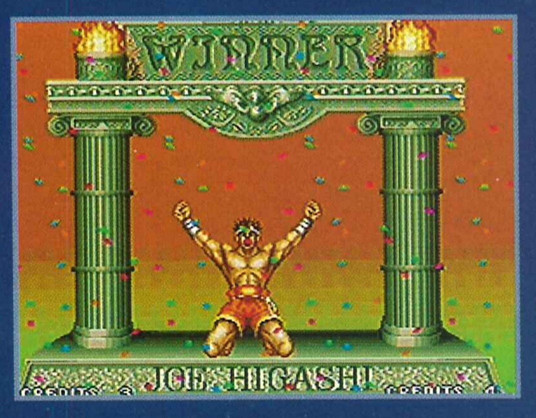














BILLY KANE

En Gran Bretaña os espera este experto conocedor del combate hombre a hombre. Es un auténtico peligro a larga distancia y se mueve con diabólica rapidez.





LAURENCE BLOOD

Al españolito de turno no se le puede negar una cosa: su gran clase. Pero además es capaz de hacer virguerías con su capa y de enviar a sus rivales al camino de los toros.







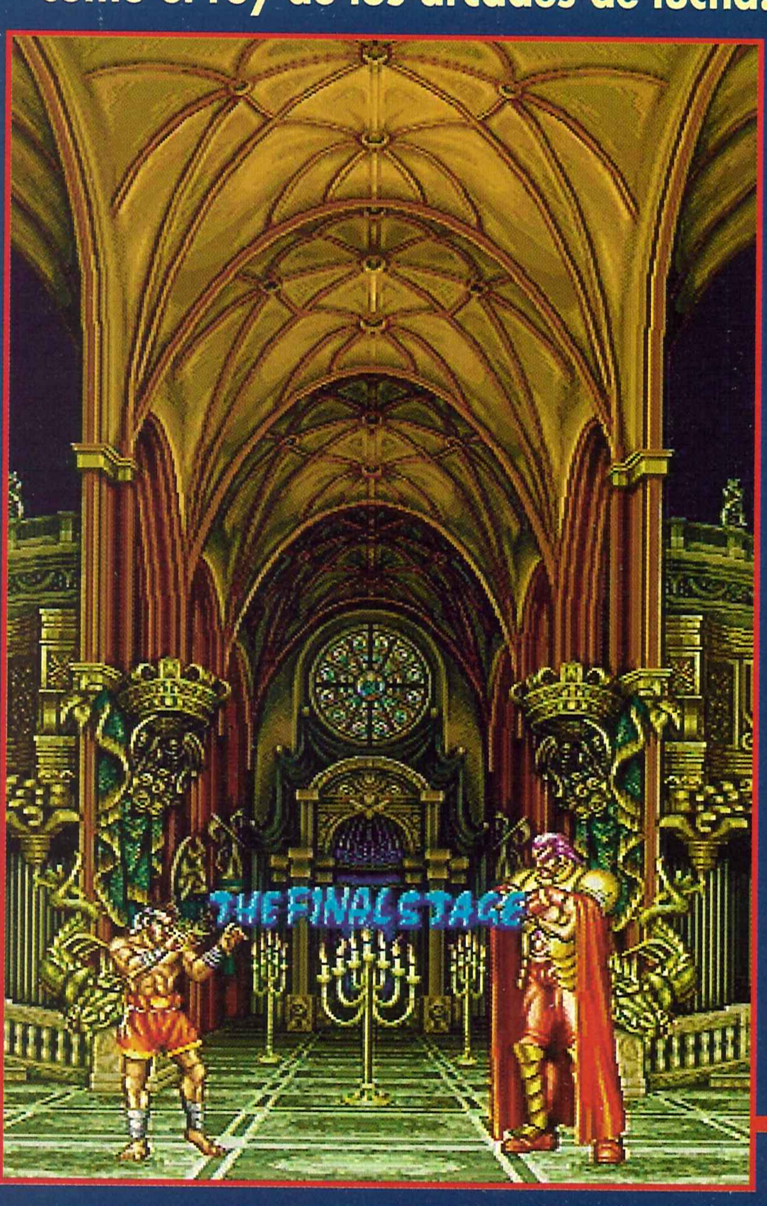


GEESE HOWARD

De nuevo el malvado Geese en escena. Es un luchador que utiliza poco las magias y mucho los desplazamientos de un plano a otro.



Unos decorados fuera de lo normal, 15 luchadores y 150 megabits son suficientes razones para considerar a este juego como el rey de los arcades de lucha.



Sin duda, es especial

SNK ha conseguido algo que parecía imposible: mejorar el «Fatal Fury 2». Y lo ha hecho sin recurrir a extrañas (y a veces innecesarias) opciones, "simplemente" habilitando 7 luchadores más y mejorando la ya de por sí impresionante calidad técnica.

Además, se han introducido 6 niveles de dificultad, con lo que este aspecto está más ajustado que en cualquier otro cartucho de SNK. Así, ya no hay que pedir ayuda divina para intentar pasar del tercer luchador en el nivel fácil.

Lolocop



WOLFGANG KRAUSER

Es el jefe final, y eso lo dice todo. Sin duda, el luchador más peligroso. Sin embargo, es realmente difícil de controlar sin práctica.





NEO GEO



ARCADE
SNK
SNK

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 15
Niveles de Dificultad: 6
Continuaciones: 4
Megas: 150

Gráficos — 96

Una maravilla gráfica. La belleza y calidad que poseen los escenarios es para llorar de alegría.

Música — 93

Un excelente repertorio que llega a su culmen con la que acompaña al escenario de Krauser.

Sonido FX — 94

¡Qué decir de este apartado en un juego de SNK! Contundencia y calidad por todas partes.

Jugabilidad — 96

La introducción de 6 niveles de dificultad es el broche de oro. Una idea genial.

Adicción — 96

Con 15 luchadores y esa calidad técnica, es imposible cansarse de este juego.

Total — 96

Decir que éste es el mejor juego de lucha para Neo Geo, es muy aventurado. Pues bien, pese a ello, yo lo digo.

Lo Mejor

- La increíble calidad de los escenarios.
- Todos los luchadores.
- Los 6 niveles de dificultad.

Lo Peor

- La calidad tiene un precio.

Listas de Éxitos

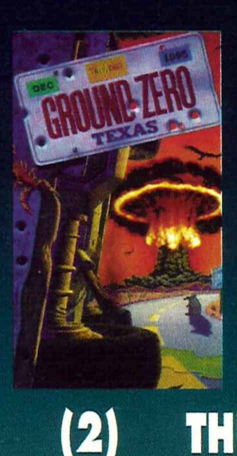
Lo normal hubiera sido que tras la resaca de juegos que siempre dejan las Navidades, se produjera un mes sin especiales novedades que llevarnos a la boca. Pero una sensacional aparición ha sido capaz por sí sola de acabar con esta tradición. Su nombre, «Fatal Fury Special», y la consola, Neo Geo.



Dentro de lo malo...

Como podéis ver, la cuesta de enero se ha hecho sentir también en el mundillo del videojuego. Menos mal que el Mega CD se ha destapado con juegos como Ground Zero Texas o Prize Figther que empiezan a demostrar las verdaderas posibilidades de esta espectacular máquina. No es que me queje, pero hasta ahora... Claro que Mega Drive y Super Nintendo también han reservado sus cosillas: Dune II y Young Merlín han supuesto una agradabilísima sorpresa para un mes bajo de forma.

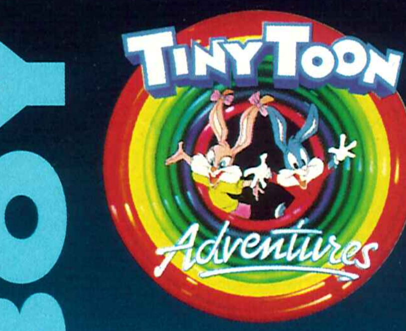
MEGA CD



Del lejano Oeste a los CD's de todo el mundo. Éste es el largo viaje que ha tenido que hacer «Ground Zero Texas» para instalarse en los primeros puestos de nuestras listas.

1	(2)	THUNDER HAWK
2	(1)	Batman Returns
3	(N)	Ground Zero Texas
4	(3)	Ecco the Dolphin
5	(4)	Silpheed
6	(5)	Sonic
7	(N)	Prize Fighter
8	(6)	Final Fight
9	(8)	Dune
10	(N)	Joe Montana

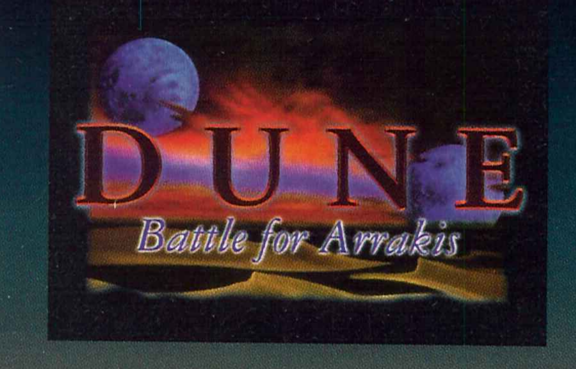
GAME BOY



Dos generaciones animadas de ayer y hoy se dan la mano en nuestra Game Boy. Por un lado, Bugs Bunny y sus amigos, y por el otro, el pequeño Buster y compañía. Un lujo.

1	(R)	LEGEND OF ZELDA
2	(R)	Super Mario Land 2
3	(R)	Top Ranking Tennis
4	(R)	TMHT 3
5	(R)	Asterix
6	(R)	Jurassic Park
7	(N)	Tiny Toons
8	(7)	Looney Toons
9	(8)	Darwing Duck
10	(N)	Batman Animates

MEGA DRIVE



Las calientes arenas del planeta Arrakis han llegado a la Mega Drive y se han situado en la mitad de nuestros veinte mejores. No es fácil que suban puestos, porque los juegos que hay allí instalados tienen mucho nivel, pero al tratarse de un lugar como Dune... quién sabe.

1	(R)	ETERNAL CHAMPION
2	(R)	Street Fighter II
3	(R)	Aladdin
4	(5)	E.A. Soccer
5	(6)	Sonic Spinball
6	(4)	Toejam & Earl 2
7	(9)	Robotnik Bean ...
8	(7)	Flashback
9	(8)	Ren Stimpy
10	(N)	Dune 2
11	(10)	Robocop vs Terminator
12	(17)	Jungle Strike
13	(12)	Jurassic Park
14	(13)	Lethal Enforce
15	(14)	Bubsy
16	(19)	Sensible Soccer
17	(11)	TMHT Tournament
18	(16)	Sonic 2
19	(N)	Robocop 3
20	(R)	Mortal Kombat

N.E.S

A pesar de su corta edad, los Tiny Toon están dispuestos a saborear las mieles del éxito cuanto antes. Aunque para ello tengan que arrebatar el puesto a "vacas sagradas" como Mario, Batman, Asterix o Luke Skywalker.

1	(R)	SUPER MARIO III
2	(R)	The Return of Jocker
3	(R)	Asterix
4	(R)	Star Wars
5	(N)	Tiny Toons
6	(5)	Robocop 3
7	(6)	Battletoads
8	(7)	Shatter Hand
9	(R)	Indy Heat
10	(N)	Dracula

GAME GEAR



Las aguas bajaban demasiado tranquilas por la Game Gear. Por eso, bien está que el fragor de la guerra de «Desert Strike» lleve a la portátil un poco de acción y de espectacularidad.

1	(R)	SONIC 2
2	(R)	Jungle Book
3	(R)	Land of Illussion
4	(5)	Ecco the Dolphin
5	(4)	Star Wars
6	(R)	Chuck Rock 2
7	(N)	Desert Strike
8	(7)	Robocop vs Terminator
9	(8)	F-1
10	(9)	World Cup Soccer



SUPER NINTENDO

Una frase mágica, un abracadabra, y cuando nos hemos querido dar cuenta el mago Merlín ha aparecido en los primeros lugares de la lista de Super Nintendo. Naturalmente, y al tratarse de un Merlín aún joven, sus poderes no estaban perfeccionados y por eso no ha surgido directamente en la primera posición. Pero que no se confíen el Street Fighter y compañía, porque este mago aprende muy deprisa y su ambición es grande.

1	(R)	S.F.II TURBO
2	(R)	Star Wing
3	(R)	Aladdin
4	(R)	Super Mario All Star
5	(N)	Young Merlin
6	(5)	S. Emp. Strikes Back
7	(6)	Batman Returns
8	(7)	Flashback
9	(8)	Jurassic Park
10	(9)	Dragon Ball Z
11	(10)	Alien 3
12	(11)	TMHT Tournament
13	(12)	Tecmo NBA
14	(13)	Mortal Kombat
15	(14)	Sunset Raiders
16	(15)	Battletoads
17	(16)	Bubsy
18	(R)	Sensible Soccer
19	(17)	Bomberman
20	(R)	Cool Spot

NEO GEO

En la Neo Geo, la historia se repite: a un buen juego de lucha le sucede otro aún mejor. Así que, ¿cuánto durará este «Fatal Fury Special» en el primer puesto y quién será su sucesor?

1	(N)	FATAL FURY ESPECIAL
2	(3)	Fatal Fury 2
3	(1)	Samurai Shodown
4	(2)	Art of Fighting
5	(4)	Super Side Kicks
6	(5)	World Heroes 2
7	(6)	Trash Rally
8	(7)	Sengoku 2
9	(8)	Ghost Pilots
10	(R)	Three Count Bout

MASTER SYSTEM

Siguen pasando los meses y Mickey y su «Land of Illusion» continúan apareciendo en los primeros puestos de la lista de Master. Y es que esta divertida aventura estaba condenada al éxito.

1	(R)	SONIC CHAOS
2	(R)	Jungle Book
3	(R)	Sonic 2
4	(R)	Land of Illusion
5	(R)	Desert Strike
6	(N)	Robotniks Mean ...
7	(6)	Street of Rage
8	(7)	Robocop vs Terminator
9	(8)	Cool Spot
10	(9)	Master Kombat

El próximo número te va a dejar sin habla.



Dragon Ball Z

Todos los Movimientos Especiales y las mejores claves para asegurar la victoria de Goku.

N.B.A. JAM

Preparate para la mayor sensación deportiva del año.

Turn & Burn

Simulación aérea al más alto nivel. Y en excllusiva.

Dragon Ball Z 2

¿Digo sucesor del "crack" Japones? Lee nuestro interesantísimo reportaje.

Star Wing

Te desvelamos los secretos del juego más revolucionario del 93. Una guía que no podrás dejar "volar".

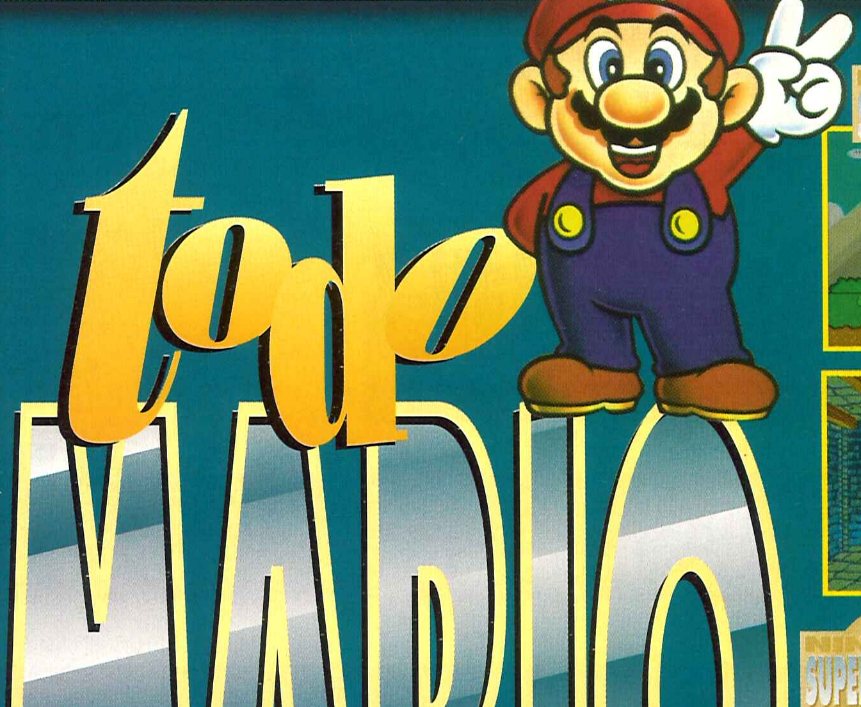
¿Qué juego comprar?

Todos los juegos disponibles para Super Nintendo, N.E.S., y Game Boy analizados y puntuados uno a uno. ¡Imprescindible!

Y, por supuesto, todas esas secciones que te ponen al día en todo lo que se mueve en el apasionante mundo de Nintendo.

Piénsalo. ¿Hay alguna revista que te dé más

Acción



NINTENDO SUPER NINTENDO

MARIO IS MISING

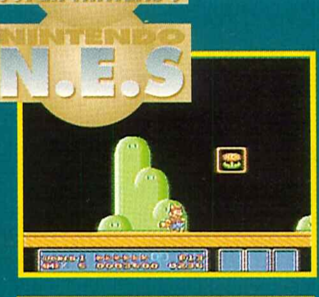
ACCESO A TODAS LAS FASES.

Para ello, introduce los siguientes passwords:

XYNYW4W.
9DVS33NZ.
7BN*330.
OGFSP6H.
7MS16VC.
DC7KXXF.
NC9*431.
*WZHPC2.
K8Q15HK.
SS**4BF.
KYL3XTQ.
TV3X7L.
ZKPK3JB.
9S4841Q.

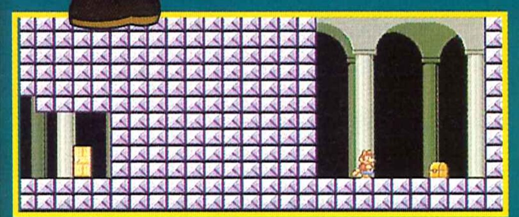
NINTENDO SUPER NINTENDO
NINTENDO N.E.S

SUPER MARIO BROSS 3

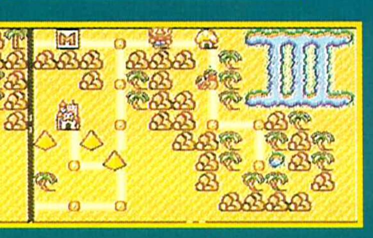


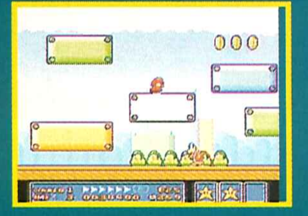
CÓMO CONSEGUIR CINCO VIDAS CON LAS CARTAS

Siempre que completas una fase, tienes la opción de ganar una carta en la ruleta final. Si tus cartas son tres estrellas, serás recompensado con cinco vidas extras.
Para conseguirlo, sólo tienes que entrar en ella acelerado y saltar justo cuando estés a tiro de la carta.









DÓNDE ENCONTRAR LOS TRES SILBATOS MÁGICOS

PRIMER SILBATO.
Al final del mundo 1-3, hay un ladrillo blanco con una tortuga roja. Súbete a ese ladrillo y mantente agachado hasta que caigas tras el decorado. Corre hacia la derecha y encontrarás un cofre con el preciado silbato en su interior.

SEGUNDO SILBATO.
En el primer castillo del mundo 1, después de pasar la lava y en la zona donde hay una tortuga fantasma, debes volar para meterte en la parte derecha del decorado. Avanza aunque no la veas, al final te esperará tu premio.

TERCER SILBATO.
El primer hermano martillo del mundo 3 te dará un martillo con el que romper los bloques del lado derecho del mapa. Al hacerlo, aparecerá un camino que conduce hasta el hermano martillo que guarda celosamente el tercer silbato.

& PHASERS

SUPER NINTENDO

SUPER MARIO WORLD

LOS SECRETOS DE MARIO

SECRETO DE LA CASA FANTASMA DEL DONUT

Consigue un par de capas en la llanura del donut 1. Dirígete a la casa fantasma y camina un poco a la derecha. Espera a que se materialicen algunos enemigos y vuelve a la izquierda cogiendo carrerilla. Verás una plataforma al final de la cual hay un lugar con cuatro bloques amarillos y una puerta. Golpea los bloques y conseguirás 4 vidas.

SECRETOS DE LA LLANURA DEL DONUT

Donut Secreto 1: Este mundo transcurre bajo las profundidades del mar. En él verás un pow azul. Cógelo y llévalo hasta una plataforma de 6 bloques amarillos. Déjalo en el suelo y písalo. Por fin, golpea con la cabeza el bloque de la izquierda para conseguir otra llave.

META SECRETA DE VAINILLA 1.

Este camino te llevará hasta una nueva entrada del mundo de la estrella. Basta con coger el trampolín y colocarlo en el bloque azul de la derecha.

PUENTE DE QUESO

Para llegar a la meta más difícil de todo el juego, tendrás que obtener la capa y situarte en la última plataforma, junto a la tubería amarilla. Coge carrerilla y pasa volando sobre la que parece ser la meta final. Cuando la hayas sobrepasado, te encontrarás con otra meta y con una luna con 3 vidas.

BOSQUE DE LA ILUSIÓN 1

Justo al final de la larga plataforma de troncos, hay un bloque con una interrogación que al ser golpeado soltará un globo. Atrápalo y dirígete a la izquierda. Llegarás a un bloque con llave.

ÁREA SECRETA DEL BOSQUE

Si pasas muy por encima de la meta, caerás al otro lado de la misma, junto a la agradable compañía de 3 vidas extras.

LA ISLA DE CHOCOLATE 2

Para encontrar la zona secreta que te permita seguir adelante, tendrás que completar las dos primeras zonas del mundo con un crono que no baje de 250. Una vez conseguido, sólo tendrás que colocarte encima de las ruinas del castillo y presionar "L" y "R" a la vez.

LOS SWITCH

SWITCH AMARILLO

Se encuentra en la montaña de Kappa, al noroeste de la isla. No hay enemigos.

SWITCH ROJO

Se halla en la Cúpula de Vainilla. Busca el bloque con interrogación para ascender al piso superior. Coge el pow azul y llévalo a la parte izquierda para meterte en un hueco coronado por 9 monedas. Baja por ese hueco y vé a la izquierda para encontrar la llave que te llevará al palacio del switch rojo.

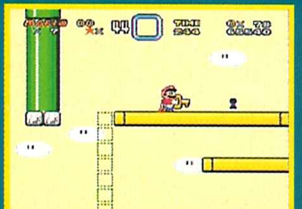
SWITCH AZUL

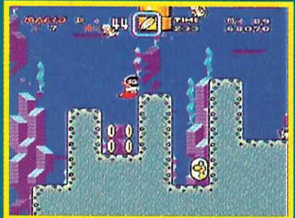
En el Bosque de la Ilusión 2, antes de llegar a la meta final, nada hacia la izquierda. La pared es falsa y te llevará a una cámara secreta con una llave que te abrirá las puertas del palacio del switch azul.

SWITCH VERDE

Lo encontrarás en la Llanura del Donut 2, escondido tras la segunda tubería verde. Coge el caparazón y lánzalo contra el cuarto bloque. Saldrá una planta trepadora que te conducirá hasta la llave que abre el camino al palacio del switch verde.







CÓMO ENTRAR EN CASTILLOS Y FORTALEZAS YA DESTRUIDOS

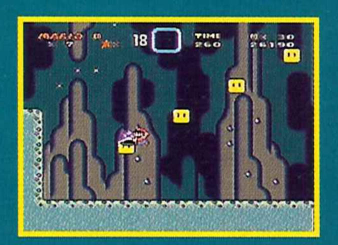
Colócate encima de las ruinas del castillo y presiona "L" y "R" a la vez.

CÓMO CONSEGUIR NUEVE VIDAS

Empieza a jugar en el modo dos jugadores. Vé a la pantalla del mapa y pulsa izquierda con Luigi y derecha con Mario. Aparecerá un menú que te permitirá pasar las vidas de uno de los hermanos al otro, con lo que podrás empezar a jugar con un total de nueve vidas.

CÓMO TERMINAR VISITANDO SÓLO14 MUNDOS

Sigue este itinerario: - La isla de Yoshi - Palacio del switch amarillo - La isla de Yoshi 2 - La isla de Yoshi 3 - La isla de Yoshi 4 - Castillo de Iggy Koopa - Llanura del Donut 1 (a través de la meta secreta) - El secreto del Donut 1 (a través de la meta secreta) - La casa secreta del Donut (a través de la meta secreta) - El mundo de la estrella 1 - El mundo de la estrella 2 - El mundo de la estrella 3 - El mundo de la estrella 4 - La Fortaleza de Bowser.



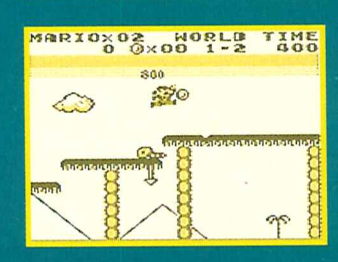


LASERS

SUPER MARIO LAND

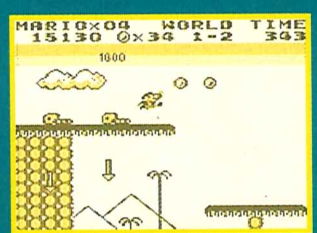
PARA HINCHARSE DE MONEDAS

En el nivel 1-3, antes de llegar a una tubería que hay en el techo, verás cinco ladrillos. Rompe el cuarto y vuelve a saltar, con lo que saldrá un ascensor. Súbete a él porque te llevará hasta el techo, donde encontrarás una tubería llena de monedas. Si repites la operación, acabarás forrado.



EL TRUCO DEL ALMENDRUCO

Al principio del mundo 2-3 encontrarás un montón de monedas. Avanzando por el mismo mundo, darás con una mole de ladrillos bajo una abertura. En esos ladrillos hay una vida extra. Cógela y déjate matar por el pulpo. Volverás al principio, donde podrás recoger de nuevo las monedas. La vida extra vuelve a salir siempre, así que podrás repetir la operación cuantas veces quieras.



LAS TUBERÍAS CON BONUS

Esta lista te indica cuáles son las tuberías en que podrás llenar tus arcas de monedas.

Mundo 1-1:Tuberías 3 y 6.
Mundo 1-3: Tubería 9.
Mundo 2-1: Tubería primera y última.
Mundo 2-2: Tubería primera y última.
Mundo 3-1: Tubería primera y última.
Mundo 3-2: Tubería 7.
Mundo 3-3: Tubería 4.
Mundo 4-1: Tubería 1 y 34.

ACCEDER A MODO FÁCIL

En la pantalla de grabar partidas, pulsa select. Jugarás con menos enemigos y peligros.

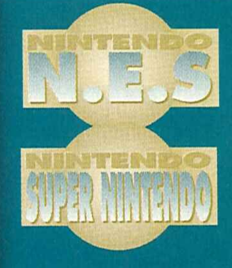
ACCESO A UN NUEVO MUNDO

Tras matar a Tatanga, pulsa A y B a la vez.

CONTINUACIÓN EXTRA

Cuando deje de moverse el rotulillo de Game Over, presiona rápidamente start.

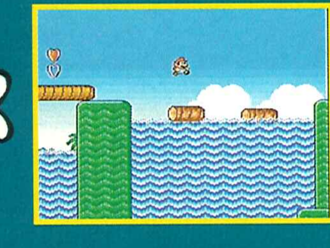
SUPER MARIO BROS 2





CÓMO SALTARSE EL MUNDO 6.,

En el mundo 5-3, deberás saltar a una plataforma en la que hay una botella. Rompe la botella, entra por la puerta y salta sobre el jarrón. Como quien no quiere la cosa, habrás terminado de lleno en el mundo 7.



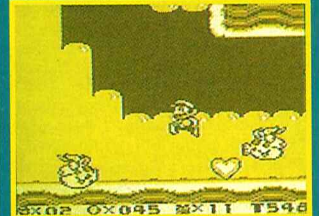


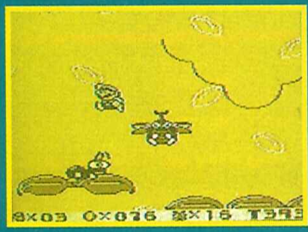
SUPER MARIO LAND 2

CÓMO CONSEGUIR 99 VIDAS

Tírate al agua en la zona Hoppo y nada hacia la izquierda. Allí te encontrarás una interrogación que oculta 50 monedas. Sal de la fase apretando pause y select. Repite la operación hasta que consigas 999 monedas, luego busca la tragaperras y juega como un poseso hasta redondear tu número de vidas.







CÓMO VER ALGUNA "DEMO"

Turtle Zone: presiona Arriba, B y Select.
Hoppo Zone: presiona Arriba, A y Select.
Macro Zone: presiona Arriba, Arriba, B, A y select.
Las "demos" duran un minuto, y luego tendrás que "resetear".

FASE SECRETA

En la zona del árbol de la fase de la resina pegajosa, vete hasta el lugar donde hay una columna de monedas. En la parte superior derecha de la misma podrás ver una tubería. Prueba a introducirte por ella, y ya verás las sorpresas que te aguardan.

& PHASERS



THE LOST LEVELS



PASADIZOS SECRETOS

DEL MUNDO 1-2 AL 2.
Una especie de escalera de ladrillos situada en la parte superior de la pantalla te permitirá atravesar la fase por el techo y te llevará hasta el mundo 2 en un visto y no visto.

DEL MUNDO 1-2 AL 3.
Un ladrillo con la facultad de convertirse en arbusto te llevará directamente al mundo 3. Trepa por él, avanza hacia la derecha y encontrarás el ansiado pasadizo.

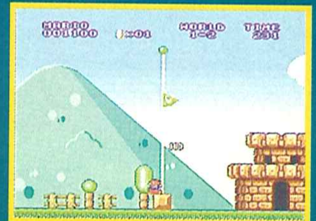
DEL MUNDO 1-2 AL 4.
Déjate caer de lo alto de una fila de ladrillos sobre una cañería. Avanza hacia la derecha hasta tropezar con un charco de lava. Si te acercas con cuidado, aparecerán unos pequeños ladrillos que te conducirán al pasadizo.

DEL MUNDO 5-1 AL 6.
Encuentra la cañería cuyos bonus hacen crecer a Mario más de la cuenta. Permanece ahí quieto hasta que aparezca un arbusto que te llevará derecho al siguiente pasadizo.

DEL MUNDO 5-2 AL 7.
Salta tres plataformas elevadoras para llegar a la cima de una gran pila de ladrillos. Desde allí, vete saltando durante todo el camino y accederás al pasadizo.

DEL MUNDO 5-2 AL 8.
Salta sobre la primera plataforma elevadora y golpea el ladrillo de la izquierda. Brotará un arbusto que te llevará al mundo 8. Por cierto, no pienses que éste es el último. Si acabas esta aventura, te esperan cuatro mundos más.









SUPER MARIO KART

SALIDA RELÁMPAGO

Espera a que la primera luz que indica la salida parpadee y suene. En ese instante, pulsa sin soltar el botón B. Tu coche saldrá más rápido que ninguno.

TENER UN MARIO ENANO

Cuando empieces un Grand Prix, vé a la pantalla de selección de personaje y presiona los botones Y y A. Tu personaje se hará más pequeño y controlarás mejor el coche, aunque también podrás ser pasto de los otros karts participantes.

CONDUCCIÓN DIVERTIDA

Coge el mando 2 y selecciona la opción de un jugador. Luego, pulsa los botones L, R y Start. Es bastante inútil, pero lo que te vas a reír...

CÓMO CORRER CONTRA UN FANTASMA

En la pantalla de selección de jugadores, pulsa Start con el Pad 2. La palabra "Com" aparecerá sobre la princesa. Selecciona el personaje que quieras usar con el pad 1 y el conductor de Com con el pad 2. Cuando empiece la carrera, te enfrentarás a un fantasma controlado por la computadora.





CAMBIO DE PERSPECTIVA

En Time Trial, si acabas la carrera sin darte ningún golpe y seleccionas la opción Replay, puedes cambiar la perspectiva con los botones L y R.

ACCESO A SPECIAL CUP

Selecciona una carrera a dos jugadores o la opcion Time Trial. Acude a la opción "Copa Mushroom" y presiona L, R, L, R, L, L, R, R y A. Aparecerá el logo con sus cinco circuitos.

COMPETIR CONTRA LA MÁQUINA EN TIME TRIAL

Elige la opción de un jugador, presiona Y con el mando del segundo jugador en la pantalla de selección de personajes, y voilá.

A TODO SONIC

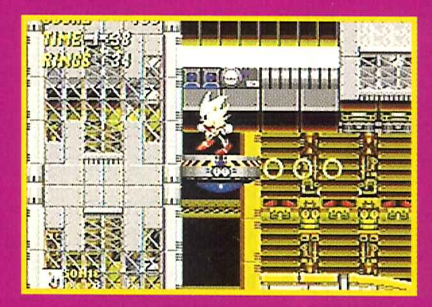
SONIC 2 MD



PARA ELEGIR FASE

EMERALD HILL	1 2	METROPOLIS	1 2 3
CHEMICAL PLANT	1 2	SKY CHASE	
AQUATIC RUIN	1 2	WING FORTRESS	
CASINO NIGHT	1 2	DEATH EGG	
HILL TOP	1 2	SPECIAL STAGE	
MYSTIC CAVE	1 2	SOUND TEST *17*	
OIL OCEAN	1 2		

Vé al menú de opciones y escucha las melodías 19, 65, 09 y 17. Sonará un pitidito. Pulsa start y vé a la pantalla de título, mantén presionado A y luego start. Aperecerá un menú de elección de fase con el que podrás conseguir algunas ventajas más.



SONIC SUPER GUERRERO

Escucha las melodías 04, 01, 02 y 06. Luego, elige una fase y empieza a jugar normalmente. Cuando consigas 50 ó más anillos, pulsa “B” y “C” simultáneamente y te convertirás en una especie de réplica amarilla de Sonic.

CÁMARA LENTA



Cuando esté funcionando el truco de elegir fase, para el juego con Start y “B”. La música cesará, pero podrás controlar perfectamente todos los movimientos. Con el botón “C” harás saltar a Sonic y con el “A” volverás al menú principal. Si en vez de jugar esperas a que el juego se reanude, “sólo” habrás conseguido una bonificación de 50.000 puntos y habrás completado la fase en 0 segundos. Así, sin mojarse.

TODAS LAS ESMERALDAS

Haz el truco de elegir nivel y vé a la fase Esmerald Hill Zone para coger una esmeralda. Al aparecer el rótulo “Chaos Esmerald”, presiona reset. El juego volverá a empezar, pero conservarás la esmeralda que cogiste. Repite esta operación seis veces, y así tendrás todas las piedras del caos y serás Súper Sonic. Por si fuera poco, cada anillo que recojas en una fase de bonus te reportará 50.000 puntos.

& PHASERS

NUEVAS EMOCIONES

Escoge el modo dos jugadores y sumérgete en la fase secreta. Coloca a Sonic delante de Tails, de modo que Sonic se asegure la victoria. Pulsa reset, vé a la pantalla de opciones y elige "Sonic and Tails". En apariencia, todo seguirá igual que siempre, pero las fases secretas se habrán vuelto verdaderamente difíciles.



PARA CONSEGUIR 14 CONTINUES

Escucha parcialmente las melodías 19, 65, 09, 17, 01, 01 y 04, y habrás logrado esas catorce continuaciones que te vendrán sin duda como anillo al dedo.

TAILS, SUPER TAILS



Tienes que ir a la pantalla de elegir fase y escuchar las canciones 4, 1, 2, 6,1, 9, 9, 2, 1, 1, 2 y 4. Elige la fase donde quieres empezar a jugar, y aprieta "A" y "Start" hasta que Sonic haga su aparición. Si aparecen extraños números en la pantalla, es que todo va bien. Pulsa "B" y te transformarás en anillo, luego imprime 50 y recógelos. Transfórmate en Super Sonic, presiona "B", y con "A" transfórmate en monitor. Imprime el monitor, rómpelo y los poderes pasarán a Tails. Ahora, haz que te quiten los anillos, coge otros 50, transfórmate en Super Sonic y ya tendrás dos personajes la mar de completitos. Fácil, ¿no?









UN ZORRO INVENCIBLE

Vé a la pantalla de opciones y empieza la partida eligiendo "Sonic and Tails". Luego, conecta un segundo pad y podrás jugar manejando a un Tails invencible.



SONIC MD

ELEGIR NIVEL

Cuando Sonic aparezca en pantalla agitando el dedo delante de tu nariz, presiona arriba, abajo, izquierda y derecha. Oirás un pitidito. Luego, pulsa simultáneamente los tres botones del pad y presiona start. Ahora tendrás acceso a todos los niveles del juego en el menú de melodías.



FINAL ESPECIAL

Cuando Sonic coja velocidad después de haber derrotado definitivamente a Robotnik, pulsa "A","B" y "C" repetidas veces, y de este modo podrás visionar un final diferente para tu juego preferido.



LASERS

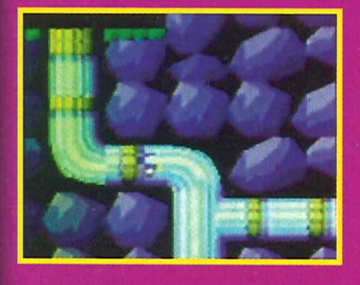


SONIC 2 M CD

ELEGIR NIVEL

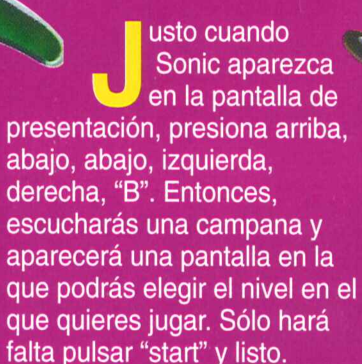
Justo cuando Sonic aparezca en la pantalla de presentación, presiona arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, "B". Entonces, escucharás una campana y aparecerá una pantalla en la que podrás elegir el nivel en el que quieres jugar. Sólo hará falta pulsar "start" y listo.

SONIC 2 GG



ELEGIR ZONA

Durante la presentación, pulsa "Start" hasta que apareza la pantalla de opciones.
Sin soltar "start", presiona diagonal abajo-izquierda junto con los botones "1", "2" y "start". Déjalo presionado hasta que oigas un pitidito. En ese momento, suéltalo todo y presiona de nuevo "start".

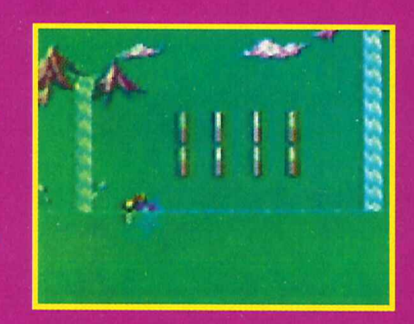




CONSIGUE UNA VIDA EXTRA

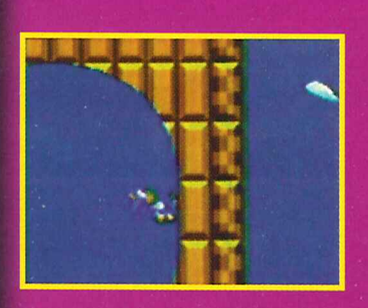
En la fase 1-2, nada más introducirte en los subterráneos, pégate todo lo que puedas a la izquierda y una vez allí déjate caer. Luego, métete por la pared de la derecha y encontrarás una vida extra.





PARA HACER ACERCAMIENTOS Y ROTACIONES DEL SONIC'S WORLD

No necesitas todas las Esmeraldas para conseguirlo, pero sí completar la partida en el Modo Attack. Para ello, debes realizar todos los niveles en un tiempo inferior a los 37 minutos y 27 segundos. Una vez lograda esta pequeña premisa, vé a la pantalla del título y allí podrás disfrutar de una nueva opción lamada D.A. Garden









& PHASERS

SONIC MS

ENCONTRAR VIDAS EXTRAS





Al final de la primera jungla, golpea el cartel giratorio y agáchate mirando al suelo.

- **En la primera fase de Green Hill,** busca una vida en las ramas de la palmera número 22.

- **En la segunda fase de Green Hill,** déjate caer al agua. Vé hacia la pared, salta en diagonal y entrarás en un pasadizo secreto.

- **En tu segundo enfrentamiento con Robotnik,** vé hacia la izquierda y encontrarás otra jugosa vida extra.



ESMERALDAS DEL CAOS

Fase 1 zona 2: Vé por la derecha lo más alto posible, hasta llegar a un precipicio. Salta por él.

Fase 2 zona 2: Vuela con el ala delta todo lo alto que puedas, y al final de la pantalla encontrarás la esmeralda. Mantén presionado todo el rato arriba y derecha.

Fase 3 zona 2: En el segundo minilaberinto de velocidad, pulsa derecha y darás con la preciada gema.

Fase 4 zona 2: mantente lo más alto posible y avanza hacia la derecha utilizando todos los reboteadores.

Fase 5 zona 2: Al principio de la zona, verás una cuesta con pinchos. Súbela y cuando estés arriba lánzate hacia la izquierda con la sana intención de romper el escenario. En contrarás la piedra en una gruta secreta.

Fase 6 zona 3: bastará con eliminar al Sonic de plata.

SONIC 2 MS

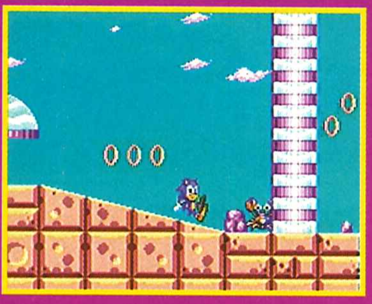


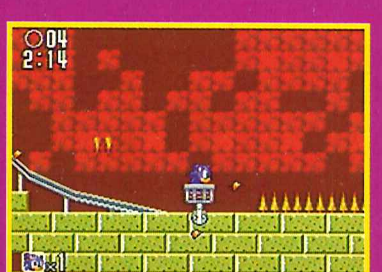


ELEGIR CUALQUIERA DE LOS ACTOS

Durante la escena de presentación, mantén apretados los dos botones del segundo pad, a la vez que giras rápidamente el mando en el sentido de las agujas del reloj. Cuando acabe la escena, coge el pad 1 y pulsa derecha y luego "start". Con esta sencilla operación, podrás elegir entre todos los actos que puede realizar tu puercoespín favorito.







LASERS



Las llaves del éxito

SCORPION

ARPON.
MD: ATRAS, ATRAS, A.
SN: ATRAS, ATRAS , B.
TELETRANSPORTE.
MD: ABAJO, IZQUIERDA, A.
SN: ABAJO, DIAGONAL IZQUIERDA-ABAJO, IZQUIERDA, Y.
FATALITY.
MD: ARRIBA, ARRIBA, START.
SN: ARRIBA, ARRIBA, R.

SUB ZERO

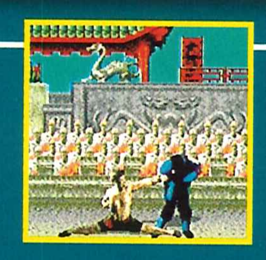
DESLIZAMIENTO.
MD: ATRAS, B+C
SN: ABAJO, DERECHA-ABAJO, DERECHA.
BOLA DE HIELO.
MD: ABAJO, IZQUIERDA, A.
SN: ABAJO, IZQUIERDA-ABAJO, IZQUIERDA, Y.
FATALITY.
MD: DELANTE, ABAJO, DELANTE, A.
SN: DELANTE, ABAJO, DELANTE, A+B.

LYU KANG

BOLA DE FUEGO NARANJA.
MD: ATRAS, ATRAS, A.
SN: ATRAS, ATRAS, Y.
PATADA VOLADORA:
MD: ATRAS, ATRAS, C.
SN: ATRAS, ATRAS, X.
FATALITY:
MD: Cerca del enemigo giro de 360°.
SN: Cerca del enemigo giro de 360°.

& PHASERS





JOHNY CAGE

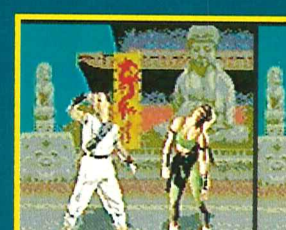
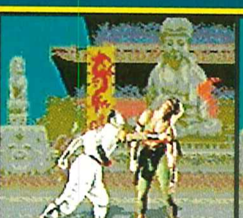
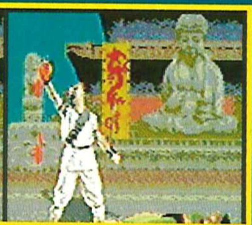
BOLA DE FUEGO.
MD: ATRAS, DELANTE, A.
SN: ATRAS, DELANTE, B.
SHADOW KICK.
MD: ATRAS, DELANTE, B.
SN: ATRÁS, DELANTE, A.
SPLITS.
MD: ATRAS, DELANTE, C. **SN:** DELANTE, B+R.
FATALITY.
MD: DELANTE, DELANTE, DELANTE, A.
SN: DELANTE, DELANTE, DELANTE, Y.

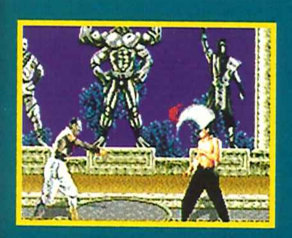






KANO



KNIFE THROW.
MD: IZQUIERDA, DERECHA, START.
SN: IZQUIERDA + R, Y.
CABEZAZO:
MD: Cerca del enemigo botón A.
SN: Cerca del enemigo botón Y.

ROLL.
MD: Giro 360º, Start. **SN:** R, giro de 360 º
FATALITY.
MD: ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA, A.
SN: IZQUIERDA-ABAJO, DERECHA-ABAJO, DERECHA, ARRIBA-DERECHA, B.

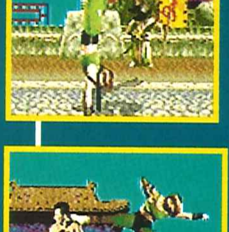
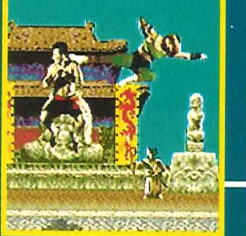
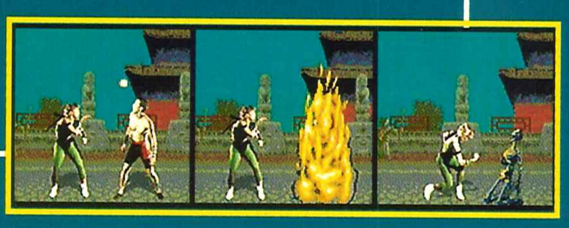




SONYA



ONDA SONORA.
MD: ARRIBA-DERECHA, ABAJO-DERECHA, A.
SN: DELANTE, ATRAS, B.
PUÑETAZO VOLADOR.
MD: DELANTE, ATRAS, A.
SN: DELANTE, ATRAS, Y.
PINZA MORTAL.
MD: ABAJO, A+B.
SN: ABAJO+R, A+B.
FATALITY.
MD: DELANTE, DELANTE, ATRAS, ATRAS, A.
SN: DELANTE, DELANTE, ATRAS, ATRAS,Y.

RAYDEN




RELAMPAGO.
MD: ABAJO, DERECHA, A.
SN: ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA, B.
TELETRANSPORTE.
MD: ABAJO, ABAJO, START.
SN: ARRIBA, ABAJO rápidamente.
FATALITY.
MD: DELANTE, DELANTE, ATRAS, ATRAS, ATRAS, A.
SN: DELANTE, DELANTE, ATRAS, ATRAS, ATRAS, Y.



LASERS

DRAGON CRISTAL

PARA RECUPERAR ENERGÍA.
Sólo tienes que conseguir comida e ir a un laberinto donde no haya enemigos. Allí, espera que aparezca la barra de energía, y pulsa sin parar el botón 2 . El indicador aumentará notablemente.

SEGA GAME GEAR





ALIEN 3



PASSWORDS.
2: QUESTION.
3: MASTERED.
4: MOTORWAY.
5: CABINETS.
6: SQUIRREL.
7: OVERGAME.
ACTION REPLAY.
ENERGIA: 7E12 425E.
RIFLE: 7E15 D25F.
GRANADAS: 7E15 DA05.
LANZA-LLAMAS AZUL: 7E10 A440.
LANZA-LLAMAS ROJO: 7E15 E264.
INMUNIDAD: 7E10 D8FF.



SPLATTER HOUSE 2

SEGA MEGA DRIVE

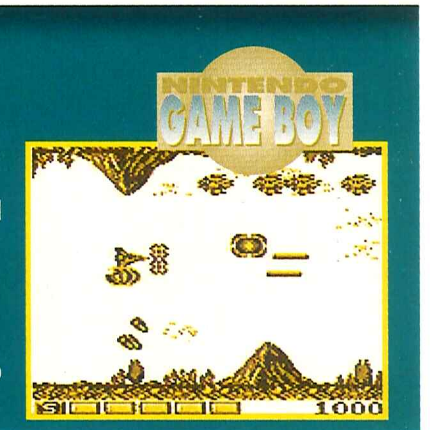
PASSWORDS.
Nivel 2: EDK NAI ZOL LDL.
Nivel 3: IDO GEM IAL LDL.
Nivel 4: ADE ZOE ZOL OME.
Nivel 5: EFH VEI RAG ORD.
Nivel 6: ADE NAI WRA LKA.
Nivel 7: EFH XOE IAL LDL.
Nivel 8: EDK VEI IAL LDL.



NEMESIS

NINTENDO GAME BOY

CÓMO OBTENER TODAS LAS ARMAS.
Haz una pausa durante el juego y presiona arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, “B”, “A”, “B” y “A”. Verás cómo las armas son tuyas.

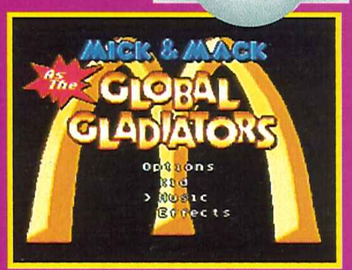


GLOBAL GLADIATORS

CÓMO ELEGIR FASE E INVULNERABILIDAD.
Escoge la segunda opción del menú “options” y pulsa izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha, izquierda, derecha.
Darás con un menú que no sólo te permitirá elegir fase, sino que además te permitirá contar con vidas infinitas o invulnerabilidad.

SEGA MASTER SYSTEM





SUPER SPY HUNTER



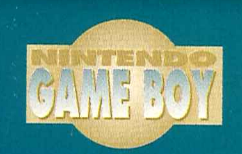
¿UN PARTIDO DE TENIS?
En cuanto pierdas tu última vida y aparezca la pantalla de presentación, coloca tus cañones apuntando abajo (botón “A”) y selecciona la continuación. Te encontrarás sumergido en un partido de tenis contra un amigo o contra la máquina.

NINTENDO N.E.S

MUNICIÓN COMPLETA.
Basta con presionar en la pantalla de presentación “A”, “B” y Select al mismo tiempo.

& PHASERS

TURTLES FALL OF THE FOOT CLAN



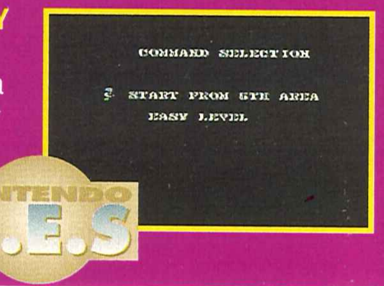
ELEGIR NIVEL DE BONUS.
En la pantala de selección de nivel, presiona "A". "B" y Select simultáneamente. En ese momento, aparecerá un signo de interrogación en el menú. Bastará con seleccionarlo y presionar Start.

RECUPERAR LA ENERGÍA.
Haz una pausa y pulsa arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, "B" y "A". Toda tu energía se rellenará. Pero eso sí, sólo podrás usar este truco una vez por partida.



GUERRILLA WAR

SELECCIÓN DE NIVEL Y DIFICULTAD.
Pulsa "A", "B" y start en la pantalla de presentación, y obtendrás un menú donde podrás elegir tanto el escenario como la dificultad.



TAZ-MANIA

CÓMO CONSEGUIR VIDAS..
En la fase 1, hay dos vidas extra. Una en las primeras nubes y otra casi al final de la fase. Recoge las dos y, aunque parezca un poco "brusco", suicídate. Repite este sistema tantas veces como vidas quieras tener.

TIME GAL

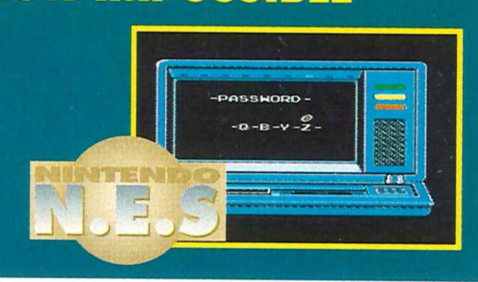
CÓMO ELEGIR NIVEL.
Pausa el juego con ayuda de la tecla start, y pulsa "C" cada vez que quieras jugar un nuevo nivel.

CLAVES DE NIVELES SUPERIORES.
STONEAGE, ELEPHANT, HARDWORK, ASTEROIDS, STARWARS, MURDERER, WOLDWAR, LANDMINE, DEATHOUL, RECKLESS, BRANCHER, SOUTHERN, DINOSAUR, OSIRIIYA, DODZILLA, THANKYOU.



MISSION IMPOSSIBLE

PASSWORDS.
NIVEL 2: HMPR.
NIVEL 3: KMVW.
NIVEL 4: XDGJ.
NIVEL 5: TVJL.
NIVEL 6: QBYZ.



SOL FEACE

CÓMO ELEGIR LA FASE INICIAL.
En la pantalla de títulos, pulsa "A", "B", "C", "A", "B", "C", "B", "C", "B" y "A". Oirás el típico pitido de confirmación. Pulsa start y dirígete a la pantalla de opciones, donde podrás cambiar el nivel de inicio y la dificultad del juego.



LASERS

THE HUNT FOR RED OCTOBER

PARA CONSEGUIR 25 MISILES.
En la pantalla del mapa, presiona "A" y "B" al mismo tiempo. Sin soltar ninguno de los botones, pulsa arriba-abajo repetidamente.

ELEGIR FASE.
En la pantalla de selección de número de jugadores, presiona izquierda, derecha, "B", select, izquierda, derecha, "B", select y start.



STARTING WORLD: -3-



CHUCK ROCK

CLAVES DE NIVELES SUPERIORES.

Nivel 2: GJFKFN
Nivel 3: PDPKKN
Nivel 4: JWNTXF
Nivel 5: TSFVNP







CRÜE BALL

CÓMO ELEGIR NIVEL.
Mientras estás escuchando la melodía 6 del Sound Test, presiona "A", "C", "A", "B" y Start. Una vez comience el juego, y sin lanzar la bola, podrás pasar de nivel presionando "B" y arriba.

ASTYANAX

CÓMO SER INVENCIBLE.
Presiona arriba cuatro veces, abajo, izquierda, derecha y arriba durante la pantalla del título.



ELEGIR NIVEL.
En la pantalla del título, pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha y luego el botón "B" cuatro veces.

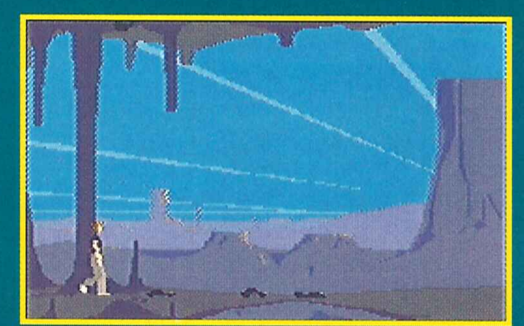




ANOTHER WORLD

PASSWORDS DE NIVELES AVANZADOS.

Nivel 2: HTDC.
Nivel 3: CLLD.
Nivel 4: LBKG.
Nivel 5: XDDJ.
Nivel 6: FXLC.
Nivel 7: KRFC.
Nivel 8: KLFB.
Nivel 9: TTCT.
Nivel 10: HRTB.
Nivel 11: BRTO.
Nivel 12: TFBB.
Nivel 13: TXHF.
Nivel 14: CKJL.
Nivel 15: LFCK.



"OUT RUN"

PARA DETENER EL TIEMPO.
Cuando aparezca el logotipo de Sega, hay que pulsar simultáneamente izquierda, botón 1, botón 2 y start, pasar a la pantalla de música, elegir y empezar el juego. Habréis conseguido imposibilidad de choques y de perder la partida por tiempo.

& PHASERS

BUBSY THE BOBCAT

NINTENDO SUPER NINTENDO

PASSWORDS.
Fase 1: JSSCTS.
Fase 2: CKBGMM.
Fase 3: SCTWMN.
Fase 4: MKBRLN.
Fase 5: LBLNRD.
Fase 6: JMDKRK.
Fase 7: STGRTN.
Fase 8: SBBSHC.
Fase 9: DBKRRB.
Fase 10: MSFCTS.
Fase 11: KMGRBS.
Fase 12: SLJMBG.
Fase 13: TGRTVN.
Fase 14: CCLDSL.
Fase 15: BTCLMB.
Fase 16: STCJDH.





PSYCHIC WORLD



SELECCIÓN DE NIVEL
Si en la pantalla de presentación pulsas a la vez start, botónes 1 y 2, izquierda y arriba, aparecerá un menú especial que te permitirá seleccionar el nivel que quieras entre el 1 y el 4.

SOUND TEST ED
SPECIAL MODE
ESP FULL
ROUND SELECT
ROUND NO 4

DESERT STRIKE

PASSWORDS.
Campaña 2: SCUD BUSTER 8ZL3H23.
Campaña 3: EMBASSY CITY 93LLBR5.
Campaña 4: NUCLEAR STORM 9R894JH.

PARA TENER DIEZ HOMBRES MÁS.
Introduce la contraseña BS9JS27.

CÓMO VER LA SECUENCIA FINAL.
Introduce 99P55LM.





FLASHBACK

PASSWORDS NIVEL FÁCIL.
PIXEL,BETSY, PANCHO, STUDIO, TOHO, AKANE, INCBIN.

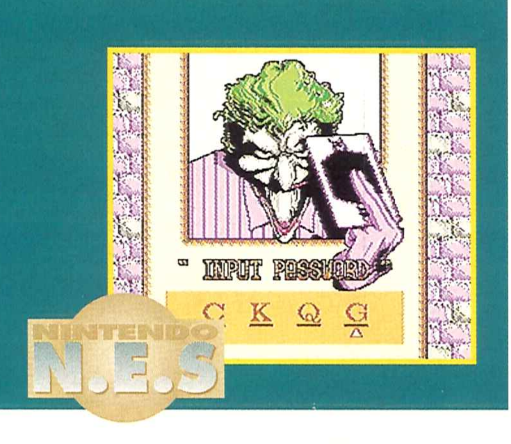
PASSWORDS NIVEL NORMAL.
FALCON, DATA, MILORD, QUICKY, BIJOE, BUBBLE, CLIP.

PASSWORDS NIVEL DIFÍCIL.
CLIO, ACRTC, BLOB, STUN, MIMOLO, HECTOR, KALIMA, CYGNUS.



BATMAN: RETURN OF THE JOCKER

PASSWORDS.
NIVEL 1-2: MDRR.
NIVEL 2-1: NMLL.
NIVEL 2-2: NWKL.
NIVEL 3-1: LGZQ.
NIVEL 3-2: GPT.
NIVEL 4-1: GNFX.
NIVEL 5-1: QCVN.
NIVEL 5-2: WBZT.
NIVEL 6-1: FFHG.
NIVEL 6-2: CKQG.



GOLDEN AXE

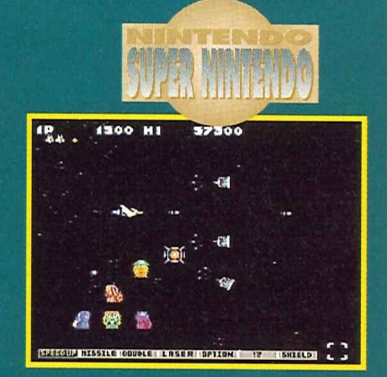
SEGA MASTER SYSTEM

CONSEGUIR CONTINUACIONES.
Cuando se hayan agotado tus continuaciones, pulsa a la vez diagonal izquierda-arriba y el botón 1.



LASERS

PARODIUS



CÓMO ELEGIR FASE.
Dirige el cursor al Gran Vipper (pantalla de selección de naves) y pulsa arriba, izquierda y "X" simultáneamente. Mantenlos apretados durante quince segundos y aparecerá una pantalla de selección de nivel.

CÓMO TENER LOS PODERES A TOPE.
Pausa el juego y luego presiona "B", "B", "X", "X", "A", "Y", "A", ARRIBA, IZQUIERDA y START.

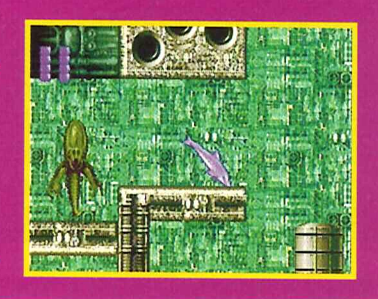
CÓMO SER INVENCIBLE.
Pausa el juego y presiona izquierda, derecha, arriba, "X", derecha, "A", izquierda, "Y", abajo, "B", "A", "Y", "A", "Y", derecha y start.

ECCO THE DOLPHIN



LOS PASSWORDS.
Undecaves: YPNAINCX.
The Vents: BQDPXJDS.
The Lagoon: JNSBRIKY.
Ridge Water: NTSBZTKB.
Open Ocean: EZYMZTK.
Jurassic Beach: IYCBUNLB.
Island Zone: LYTIOQLZ.
Deep Water: MNOPORLR.
The Marble Sea: RJNTQQLZ.
The Library: RTGXQQLJ.
Deep City: DDXPQQLJ.
City of Forever: MSDBRQLA.
Pteradon Pond: DMXEUNLI.
Origin Beach: EGRIUNLB.
Trilobite Circle: IELMUNLB.
Dark Water: RKEQUNLN.
The Machine: GXUBKMLF.
Final Guardian: TSONLMLU.





HOOK

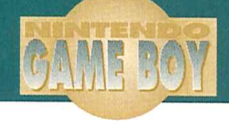
CÓMO CONSEGUIR HASTA 99 VIDAS



En las cavernas del nivel 5, déjate caer hasta el fondo y anda hacia la derecha, esquivando serpientes y vampiros. Luego, nada bajo las rocas, y allí encontrarás un icono que te dará 3 vidas. Déjate matar y vuelve a hacer lo mismo. Repítelo hasta tener un máximo de 99 vidas.

WHO FRAMED ROGER RABBIT?

PASSWORDS.
Nivel 2: DLT3QYBY.
Nivel 3: GPLDMSRC.
Nivel 4: MMCFGWXJ.
Nivel 5: BGQTVKJP.
Nivel 6: RTJBWN43.



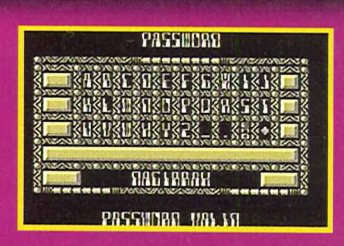
LITTLE NEMO: DREAM MASTER

LIBRE ELECCIÓN DE SUEÑO.
Al aparecer la pantalla de título, pulsa arriba, select, izquierda, derecha, "A", "A" y "B".
Pulsa abajo y el botón "A", y elige nivel.





PREDATOR 2



PASSWORDS.
NIVEL 2: SPOCGURD.
NIVEL 3: ROTADERP.
NIVEL 4: SEGATSHO.
NIVEL 5: NAGIRRAH.
NIVEL 6: LAICIFFO.





& PHASERS

THE ADDAMS FAMILY



CONSEGUIR 100 VIDAS.
Introduce la contraseña: 11111.

5 CORAZONES EXTRA.
Introduce: BLS1T.

100 VIDAS Y PERSONAJES RESCATADOS.
Introduce: V9113.

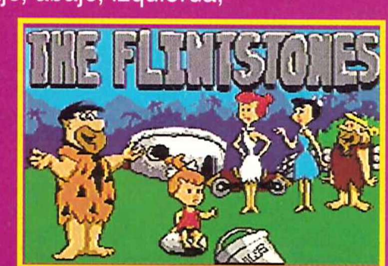
ACCEDER AL FINAL
Introduce BLS&P.



THE FLINSTONES

SEGA MASTER SYSTEM

PASAR DE NIVEL.
En la pantalla de presentación, pulsa arriba, derecha, derecha, abajo, abajo, abajo, izquierda, izquierda, izquierda e izquierda. Durante el juego, haz una pausa y deja apretados los botones 1 y 2. Para pasar de nivel, pulsa arriba en el nivel 1, derecha en el nivel 2, abajo en el nivel 3 e izquierda en el 4.

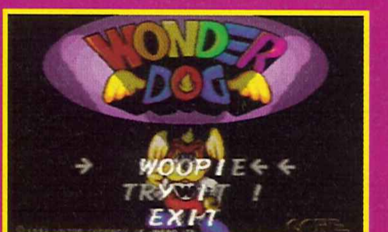


WONDER DOG



CLAVES DE NIVELES SUPERIORES

Fase 2: MYSTIC,
Fase 3: ANKLES,
Fase 4: LEDZEP,
Fase 5: REEVES,
Fase 6: PIXIES,
Fase 7: WOOPIE.



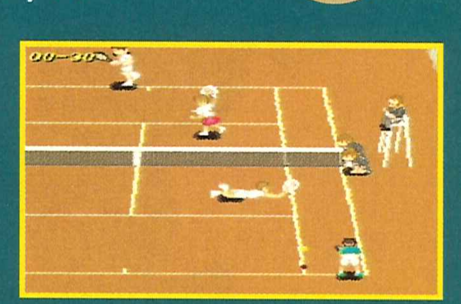
SUPER TENNIS

NINTENDO SUPER NINTENDO

MAYOR POTENCIA DE JUEGO.
Elige tenista y pulsa "L", "L", "L", "L", "X", "R", "R", "R", "R" y "X".



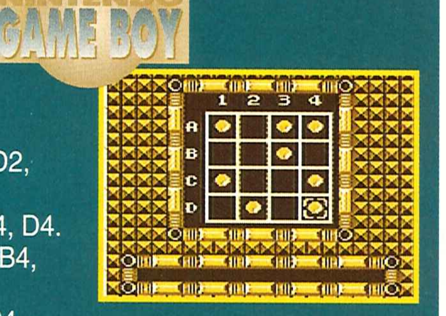
JUGAR CON "DON J".
Introduce:
JSTK8XD
3HRFTLW
JPC2GNY
BQ14065
FT•B?ML ZBR.



MEGAMAN

NINTENDO GAME BOY

PASSWORDS.
ICEMAN: A1, A2, B2, B3, D4.
FIREMAN: A1, B1, B3, C4, D2.
CUTMAN: A4, B3, C4, D3, D4.
ELECMAN, FIREMAN, ICEMAN: A2, A3, C1, D2, D3.
CUTMAN, FIREMAN, ICEMAN: A1, A2, B3, C4, D4.
ELECMAN, FIREMAN, CUTMAN: A3, B2, B3, B4, C4.
ELECMAN, CUTMAN, ICEMAN: A1, A3, C1, C4, D3.
ELECMAN, ICEMAN, FIREMAN, CUTMAN: A2, A3, B4, C2, C3.





MEGAMAN 2 PLENITUD DE ENERGÍA.
Basta con que introduzcas la clave:
A1, A3, A4, B3, C1, C4, D1, D2, D4.

SHINOBI II

MAGIAS A GOGÓ
Para empezar a jugar con todas las magias, introduce el siguiente password: 9F723.



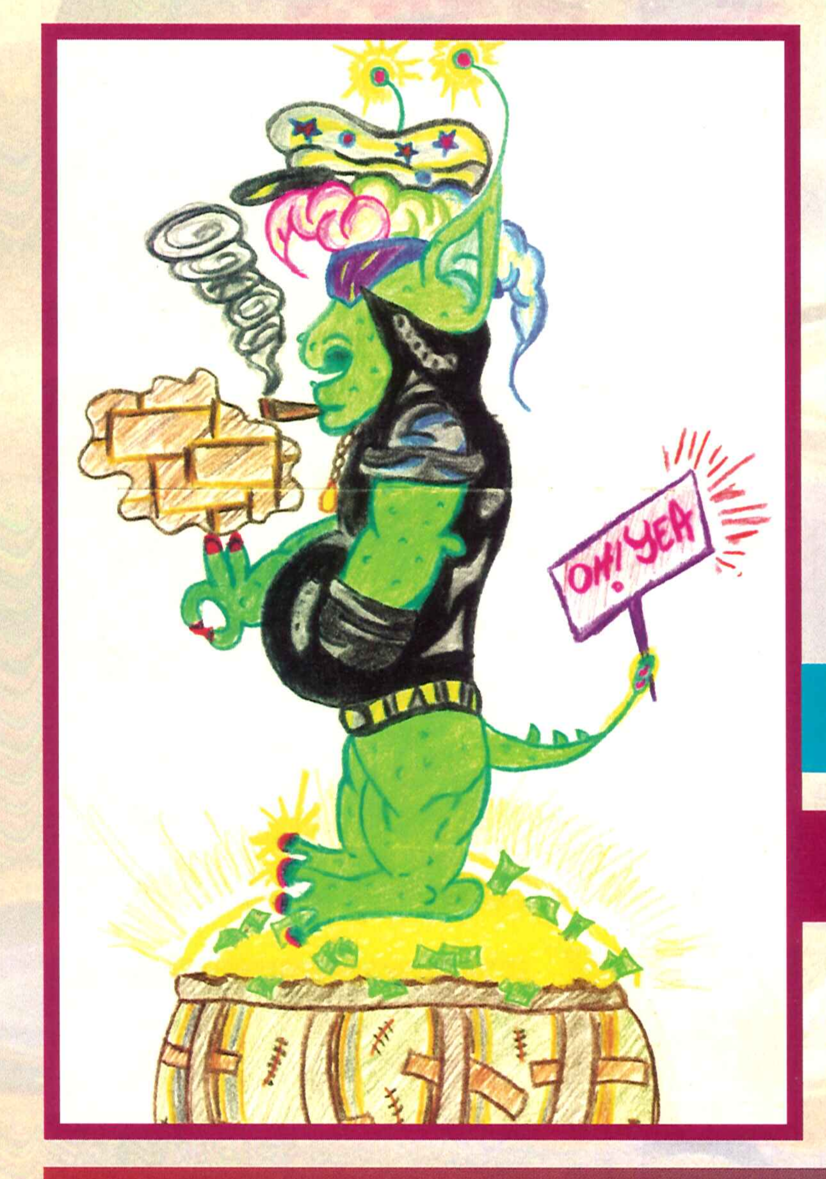








Como podéis ver, Sonic está cada vez más "enamoriscao" de la dulce Amy. Y no es para menos, porque encantos no le faltan a la rosada puercoespina.
Imaginaos que no sólo ha vuelto loco a Sonic, sino que hasta trae de cabeza a nuestro amigo Ramón Martín Cruz (Huelva), responsable de este Dibujo del Mes.



La Mascota del Mes

Se llama The Ovni Rich, es único, marchoso y el más "enrollao" de los extraterrestres. Su paso por las consolas es esperado ansiosamnete por todos los amantes del buen ruido, el ritmo desenfrenado y la tortilla de patatas. Padres serios y servidores de las buenas costumbres abstenerse.
¡Huy!, se me olvidaba, el responsable de esta chorradilla es Abel Pujados Gascón (Barcelona).

LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
S. NINTENDO	G-Foreman	Ultraman	Home Alone
NINTENDO	Top Gun	G 5.000	Paper Boy
GAME BOY	Darkman	G. Foreman	World Cup
MEGA DRIVE	Strider 2	Ariel	Pelé
M. SYSTEM	W. Tennis	C. Games	G-Loc
GAME GEAR	Put & Putter	Solitarie Poker	Jurassic Park

Colaboradores

Han realizado la contralista de este mes:
Juan A. Domínguez (Córdoba)
Ismael Bueno Muñoz (Madrid)
Pedro Fort (Tarragona)
Ramón Barberá (Cáceres)
Pedro Sánchez Casal (Madrid)

LA PORTATIL PIDE PISTA

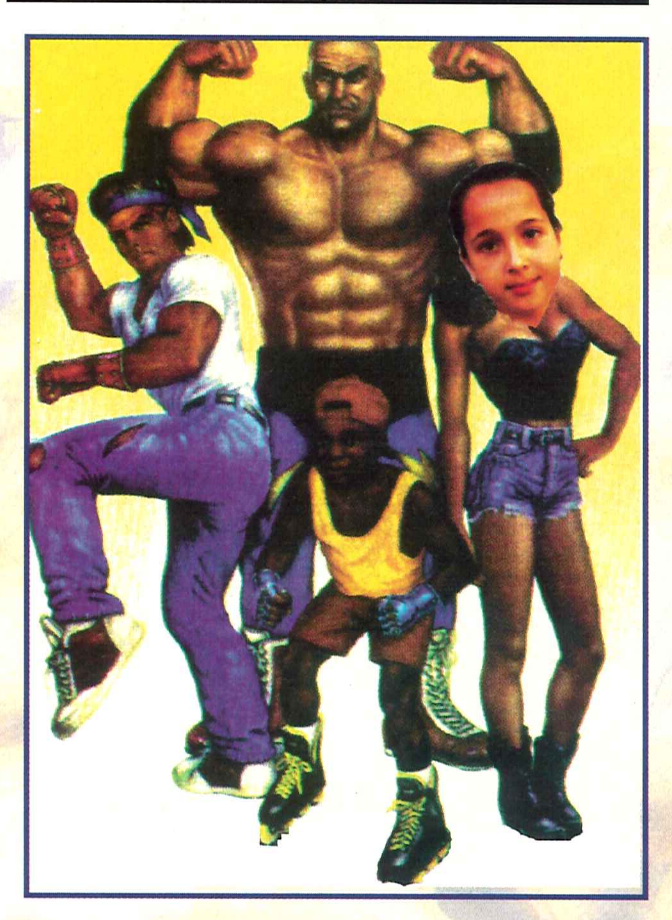
Sega lo ha mantenido en el más absoluto de los secretos. La nueva generación de consolas portátiles acaba de hacer su aparición, con unas características verdaderamente increíbles. 300.000 colores en paleta le dan una definición tan real como la vida misma. Cuenta con la posibilidad de guardar hasta diez partidas distintas, y posee conexión de infrarrojos para cartuchos de dos jugadores.
Además, se ha potenciado notablemente el monitor de televisión, al integrar en la consola un decodificador de Canal Plus. Pero sin duda, lo más revolucionario de esta pequeña bomba de relojería jugona es la entrada para CD Rom, pudiéndose conectar con el Mega CD y todos los CD's que tengan como base PC's compatibles. Y todo ello, manteniendo las dimensiones y el peso original de la Game Gear. ¡Troncolegas, el futuro ya está aquí!

Protagonista TU



Alberto y su hermana están, como todos los hermanos, de pelea diaria (una de las cosas buenas de tener hermanos). Su entretenido pasatiempo ha provocado algunos problemas familiares, que han llevado a nuestro amigo Alberto a solicitarnos ayuda. Las mentes pensantes de esta revista pronto encontraron la solución a sus problemas. Dentro de un videojuego de lucha, nadie podría quejarse de que alborotaran. Así que dicho y hecho. Aquí los tenéis, nada más y nada menos que luciendo sus habilidades en Dragon Ball Z 2. Qué tengáis suerte, tunantes.

otro Protagonista TU



María del Carmen Sánchez (Cádiz), jugona donde las haya, no ha podido resistir la tentación de embarcarse en uno de sus juegos preferidos, el Street of Rage. Haciendo gala de sangre fría, aquí la tenéis manteniendo el tipo, mientras aparece rodeada de los luchadores más salvajes que han pisado jamás una Mega Drive. Ánimo, Carmen, sabemos que podrás con todos ellos.

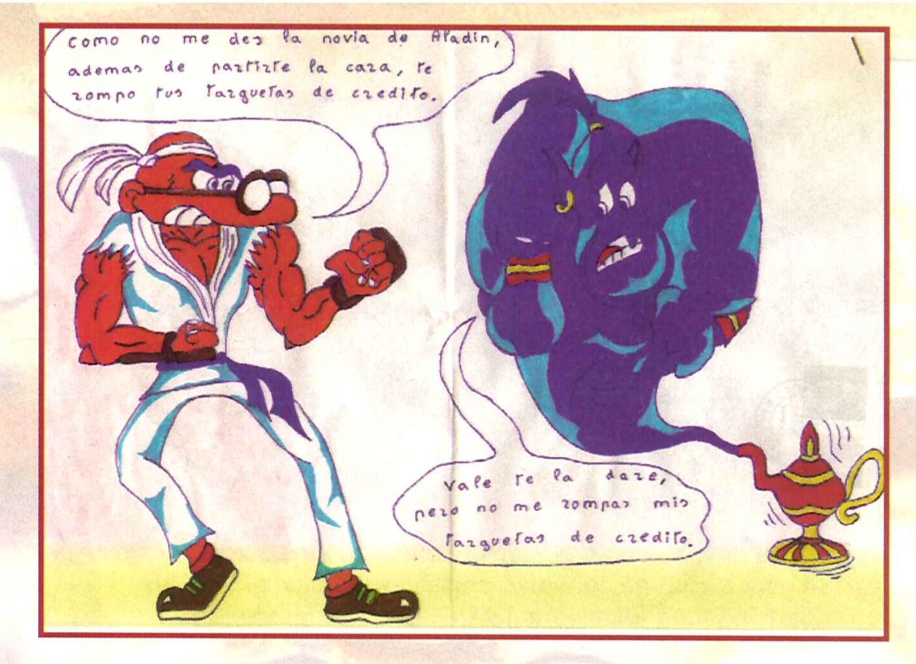


Aquí tenéis la originalísima felicitación de Navidad que los chicos de la compañía Domark realizaron para las pasadas fiestas. Y no se trata de actores profesionales, sino de ellos mismos disfrazados.

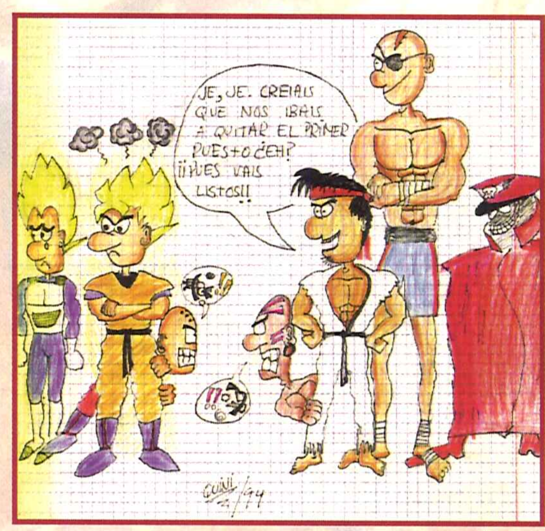




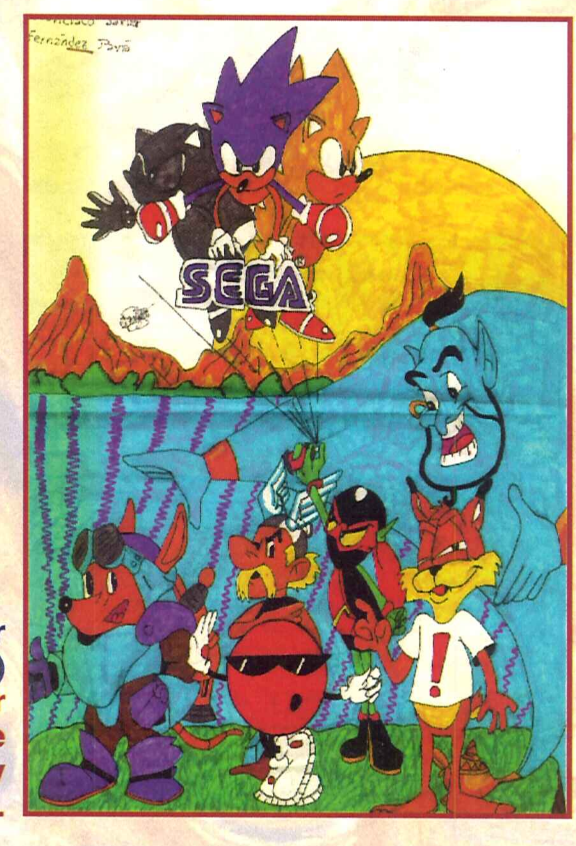
Peter Pan quiere que Nunca Jamás sea el rincón más divertido del mundo. ¿Y qué mejor manera que haciéndose con un montón de Game Boys? Roger Sales (Barcelona).



Convertirse en un genio súper famoso tiene bastantes desventajas: todo el mundo quiere algo José Gallardo (Almería).



Los chicos del S.F II no caben en sí de gozo después de mantenerse en su puesto a pesar de la acometida de Dragon Ball. Joaquín Martín Aguilar (Sevilla).

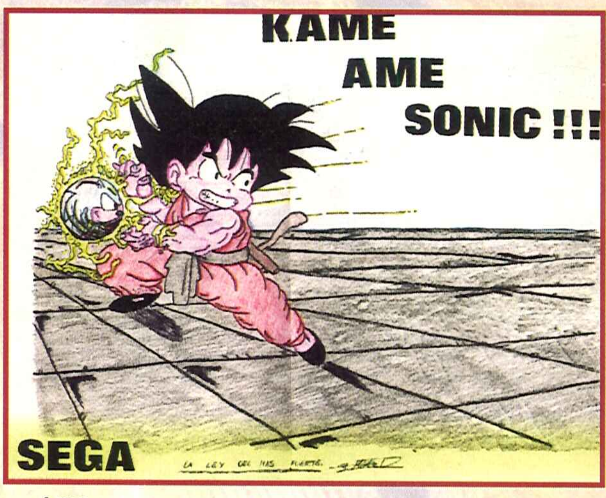


Francisco Javier Fernández (Cádiz) ha querido dejar muy claro que para él no hay nada como Sega.

¡Hola! Sonic

¡Hola! Mario, ¡Hola! Yoshi

La buena educación es algo que no se debe perder por mucha rivalidad que tengas con tu vecino. Y como ejemplo a seguir, mirad qué bien se llevan estos dos. Manel Edo Guino (Barcelona).



¿Os podéis imaginar cómo sería un guerrero que mezclase la fuerza de Goku con la rapidez de Sonic? Pues Mikel González, de Vizcaya, sí.



Hay algunos que ya no saben qué hacer para poder jugar todo lo posible con su consola. ¡ ¡Los hay habilidosos! Sergi García Gil (Barcelona).

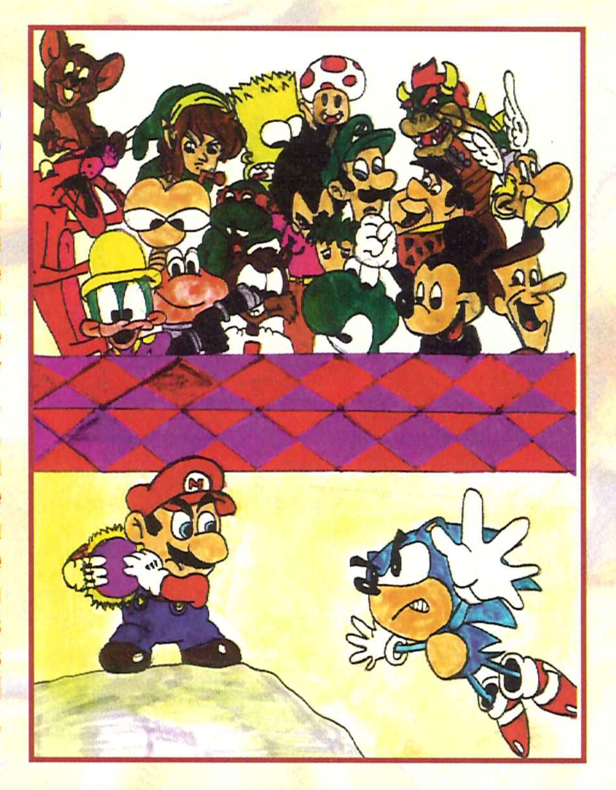


Este Sonic, con esa apariencia tan inofensiva y no hace más que meterse en jaleos con todo hijo de vecino. Sebastián Muñoz (Sevilla).



Cristina Rosillo (18 meses) es una gran fan de Hobby Consolas y no come a no ser que le pongan los vídeos de la revista. Por algo será.

Para Norman Perdigó (Barcelona) no hay cosa que atraiga más la atención que un buen combate entre Sonic y Mario. Realmente, sería una lucha que batiría records de audiencia en las televisiones de todo el mundo.





Aunque parezca increíble, Sonic no es precisamente una figura a la hora de darle marcha al pad. Miguel Torrano (Barcelona).

Lejos de lo que la mayoría cree, Sonic y Mario mantienen buenas relaciones. O eso piensa Jorge García Ramos





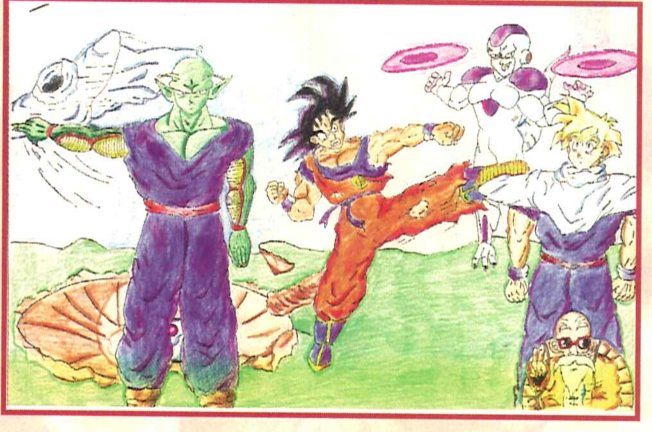
Parece mentira lo que llegan a hacer algunos por no perderse un número de su revista preferida. Ernesto Pinel (Barcelona).



Este amigo fanático de Sonic se ha olvidado remitirnos su nombre y dirección. Bueno, por lo menos hay que reconocer que el dibujo merece bastante la pena.

¿Quién había dicho que los juegos de consola no servían para nada? Alejandro Cabañas (Cádiz) les saca muy buen partido.

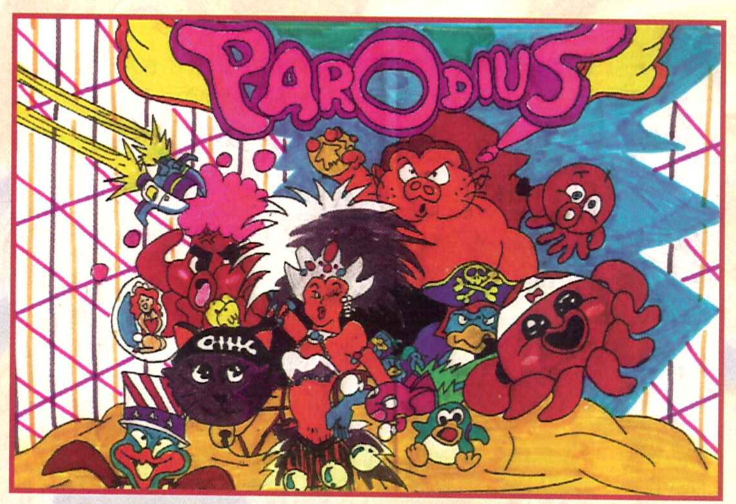




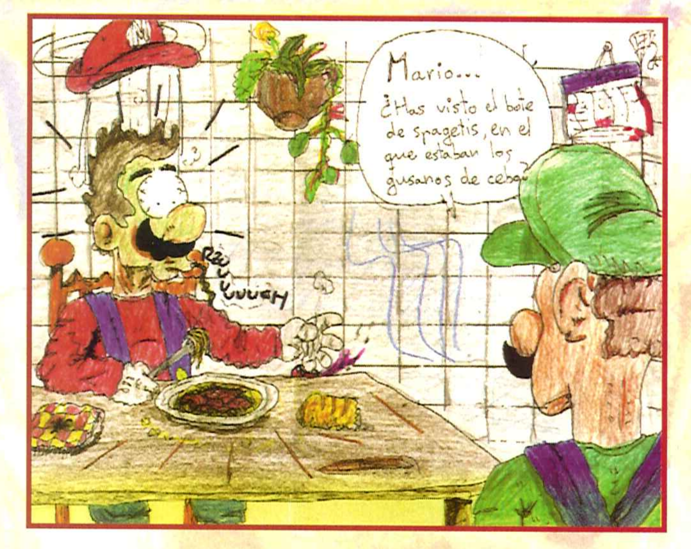
Con seguidores tan fieles como Javier Rodríguez (Málaga), Dragon Ball seguirá siendo uno de los líderes indiscutibles.



Hay veces que los grandes luchadores tienen pocas cosas en la cabeza, aparte de repartir guantazos, claro. Ricardo Herrera (Valencia).



Nunca Parodius fue tan divertido como a través de los ojos de nuestro amigo Eduardo Rodríguez (Lérida).



Seguro que a ti se te quedaría la misma cara si te estuvieras desayunando una lata entera de gusanos de cebo. **Raúl Andrés Abascal (Vizcaya).**

Mira que os tenemos dicho que no enviéis dibujos grandes como una pared. Esta vez haremos una excepción porque la obra lo merece. **Óscar López (La Coruña).**

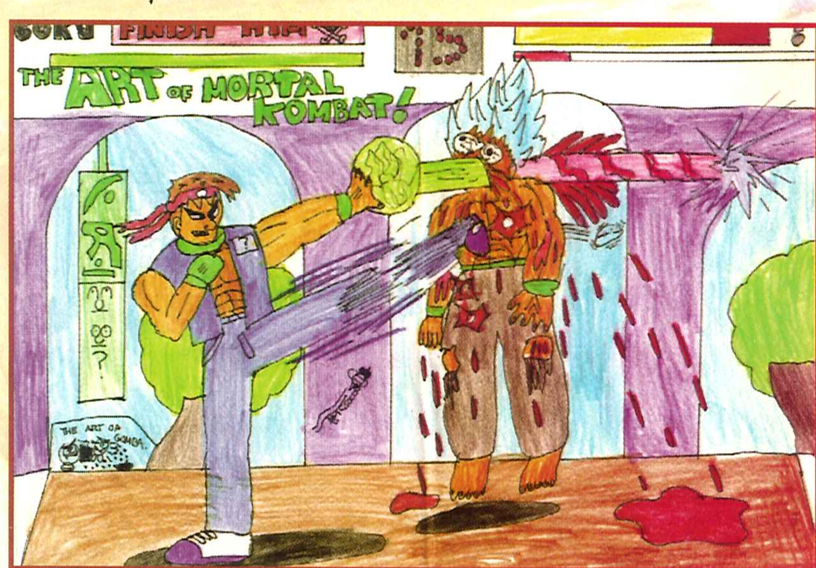




Cuando un chiste es tan bueno como éste, sobran las palabras. Sea cual sea tu nombre, a seguir así, chavalote.



No se pueden tener efusiones con personajes tan peliagudos como Sonic. Por cierto, este artista no manda su nombre. ¡Qué modesto!



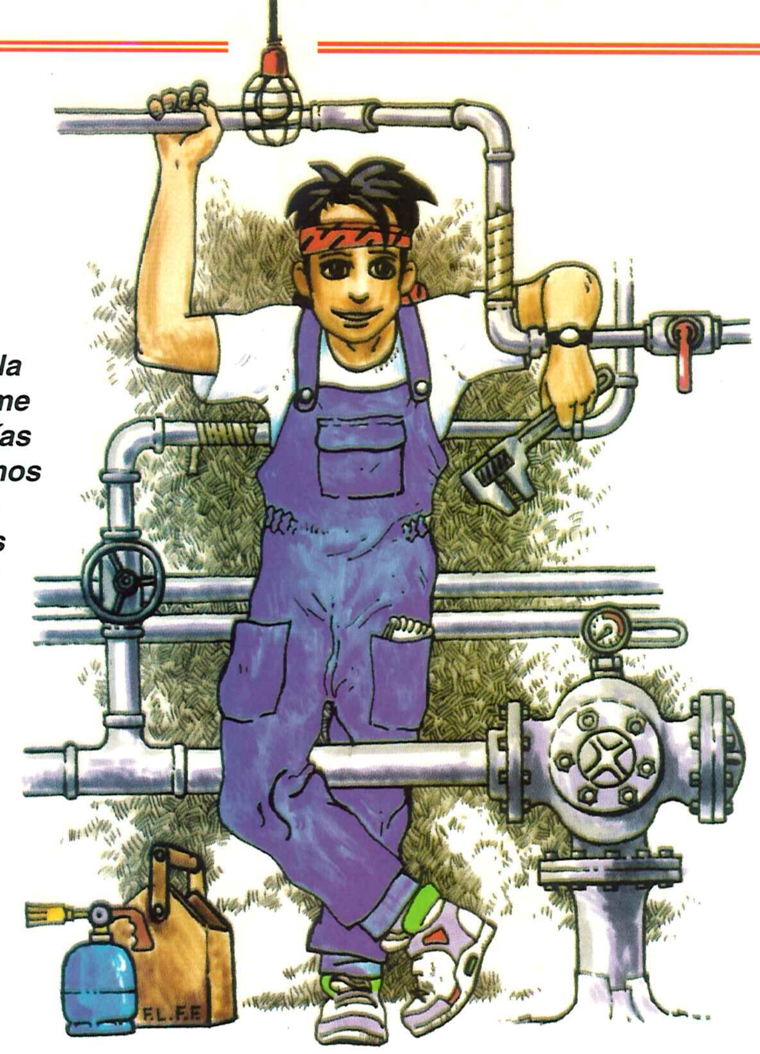
Esto del Modo Sangriento ya nos parece un poco excesivo. Contrólate, Sergio, que nos van a censurar la revista. **Sergio García Gil (Barcelona).**

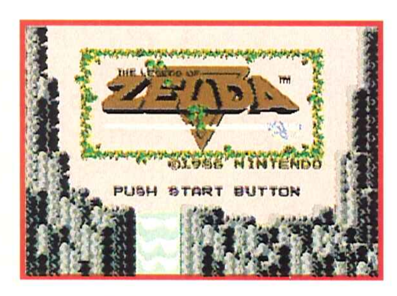
La fiebre Dragon Ball sigue pegando fuerte. Y artistas como **Pablo Casanueva (Madrid)** procuran que no lo olvidemos.





¿Qué tal amigos? Otra vez os habéis puesto manos a la obra con vuestros estudios, ¿eh? Pues a mí también me ha tocado poner manos a la obra... pero con las tuberías de la redacción. Y es que con tanto alboroto que tuvimos durante las pasadas fiestas, no nos dimos cuenta que había un pequeño escape de agua hasta hace escasos días. Y claro, como uno es un manitas y un trabajador nato, pues le ha tocado ponerse el mono, y hala, a arreglar la avería. Pero no os preocupéis, porque esto lo arreglo yo en un periquete, y me pongo otra vez a contestar vuestras cartas. Así que escribid a:
HOBBY CONSOLAS. HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.
indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.



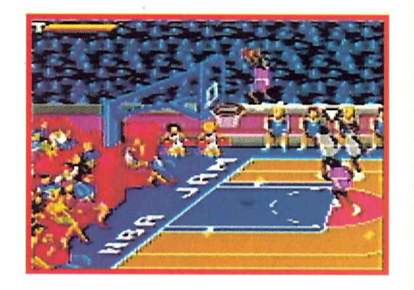


NES de mis amores

Hola Yen, tengo una NES y me gustaría que me resolvieras algunas dudillas: **1-** ¿Hay algún juego de lucha para mi consola? ¿Qué precio tiene?.
2- ¿Cuál de estos juegos es mejor: P.O.W., Probotector, Shadow Warriors o Shadow Warriors 2? **3-** ¿Cuál es la dirección de "¡Qué locura!"?
4- ¿Podrías ponerme un par de fotos de Zelda?
Jaume Celdrán Esteban.

1- Si te refieres a juegos tipo el S.F.II, no hay ninguno por el momento en España.
2- A mí me gusta mucho el Probotector y luego el Shadow Warriors 2. Los otros dos juegos, aunque buenos, tienen alguna deficiencia técnica que otra.
3- Es la misma que ésta, sólo que indicando "¡Qué Locura!".
4- ¿Te vale con ésta?

Basket NBA



Hola Yen. Soy "NBAato, hipermaníaco del baloncesto americano, que te escribe para saber si hay algún juego para Game Gear sobre la NBA. Por mucho que busco, no encuentro nada. A ver si me puedes echar una mano.
NBAto: beato del basket NBA.

Pues me alegra decirte que dentro de poco vas a poder disfrutar del NBA Jam. Podrás elegir todos los equipos de la NBA y es un dos para dos. La espectacularidad del juego está al nivel que se podía esperar de la Liga Profesional.

Hola de nuevo, amigos. Ante la cantidad de cartas reiterativas que recibo, no me queda más remedio que plantarme y haceros yo una pregunta ¿Os ponéis de acuerdo para preguntarme chorradas? ¿Cuántas veces tendré que repetir que no va a salir la Game Boy en color, que no hay nada sobre sobre el CD para Super Nintendo y que mi edad no os importa? ¿No hay nada más interesante que preguntar?

Por favor, dejad de preguntarme sobre el modo sangriento del Mortal Kombat de Super Nintendo, sobre el truco para elegir a los jefes en el Street Figther II y sobre la posible compatibilidad de los discos de Mega CD con cualquier otro formato. No quiero más cartas en las que me mandéis una lista de tropecientos juegos, con la esperanza de que yo os los ordene de mejor a peor, ni quiero que me sigáis preguntando sobre qué consola es mejor, ni que me martilléis con la posibilidad de que salga un CD Rom para Master.

Cuando dije rotundamente que Dragon Ball Z de Super Nintendo saldría "cuando a las ranas les saliera pelo", era una manera de explicarlos que por el momento era imposible. La situación Dragon Ball de Mega Drive es ahora la misma, y no se puede saber cuándo va a cambiar... La lista de cuestiones de este tipo podría alargarse hasta que no cupiera en estas páginas. Repito, por favor, dejad de hacer preguntas que no tienen interés ni para vosostros mismos.

Por supuesto, las cartas con "sustancia" y en las que se vea verdadero interés, merecen todo mi respeto y trataré de contestarlas con la mayor prontitud y con toda mi enorme sabiduría consolera. Sigo estando a vuestra disposición: contestar vuestras cartas es una de las partes más divertidas de mi trabajo. Haced que me siga gustando.

Gracias anticipadas, y un saludo de Yen.

Recomendaciones al canto

¿Qué tal Yen? Me llamo José Carlos, tengo una Master y una Game Boy, y me gustaría que contestaras a estas preguntas: **1-** ¿Por qué no habéis hablado nunca del Jurassic Park de Master ni del Mortal Kombat? **2-** ¿Cuándo saldrá Sonic 3 para Master? **3-** ¿Qué juegos me recomiendas para Game Boy: Joe & Mac, Pang, World Cup, Kick Off? **4-** ¿Y para Master: Jurassic Park, F-1, Aladdin, Mortal Kombat, Star Wars o Cool Spot?

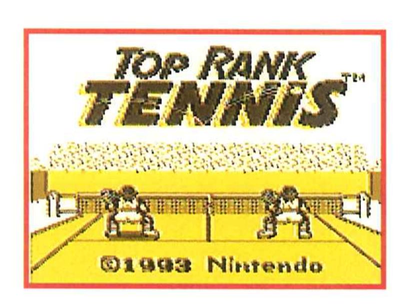
José Carlos Lorenzo (Granada).

1- Son juegos de los que se ha hablado mucho para otras máquinas, y en Master no tenían demasiada calidad.

2- Pues por el momento no es probable que salga el Sonic 3. Tendrás que conformarte con el divertido Sonic Chaos.

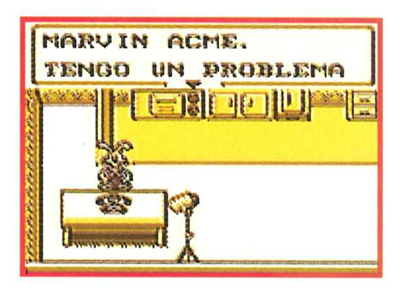
3- De éstos que has dicho, no hay duda de que el mejor es Joe & Mac seguido del Pang. Los de fútbol dejan bastante que desear. Yo te recomendaría como deportivo Top Ranking Tennis.

4- Aladdin, Star Wars, Cool Spot, F-1, Mortal Kombat y Jurassic Park.





Legend of Zelda



Hola Yen, tengo una Game Boy, acabo de comprarme el juego The Legend of Zelda y me gustaría hacerte unas preguntas. **1-** ¿Vais a hacer una guía explicando dónde están los objetos y para qué sirven? **2-** ¿Sabes si van a sacar la segunda parte? **3-** ¿Qué piensas de este juego? **4-** ¿Dónde está la llave de pesadilla de la segunda mazmorra? **5-** Aparte de Zelda Mystic Quest, ¿sabes si van a sacar más juegos de rol?

Sergio D.P. (Madrid)

1- En Hobby ya no hacemos guías, pero nuestra hermana pequeña Nintendo Acción ya ha empezado a dar pistas para ayudarte a resolver este apasionante juego.

2- Hombre, acaba de salir. Es muy probable que tenga una segunda parte, pero todavía es pronto.

3- Que es soberbio. El mejor juego para Game Boy. Divertido, uno de los más interesantes, y con mayor calidad técnica.

4- Está en la sala que te marca el mapa, dentro de un cofre. Para hacer aparecer dicho cofre, tienes que matar a los enemigos en este orden: primero al "gato" que hay encerrado dentro del cuadro de baldosas, luego al murciélago, y por último al enmascarado.

5- Sin ser exactamente como Zelda, pero del mismo estilo, están Roger Rabbit, Alien 3, Dr Franken y Sword of Hope. Para el futuro hay un título de especial interés: Battle of Olympus.

Un aficionado al deporte

Hola Yen. Tengo una Super NES y soy un gran aficionado al deporte, en especial al fútbol. **1-** ¿Cuándo saldrá el E.A. Soccer para Super NES? **2-** ¿Cuál de estos juegos es mejor: Sensible Soccer, Pelé o E.A. Soccer? **3-** ¿Puedes recomendarme algún juego de coches? ¿Y de otros deportes?

Juan Soler Gros (Barcelona).

1- No te puedo dar una fecha concreta, pero a mediados de año es una aproximación bastante fiable.

2- Entre el E.A. Soccer y el Sensible tengo mis dudas. El primero es precioso de gráficos y movimientos, pero el segundo es el juego más adictivo con el que me he tropezado.

3- A mí me gustan mucho el Nigel Mansell y el Mario Kart como juegos de coches. En cuanto a otros deportes, el Tecmo NBA es el juego de baloncesto más completo que puedes encontrar ahora mismo.

TE LLEVAMOS TU JUEGO A CASA EN 24 HORAS*
LLAMANDO AL TELF: (91) 594 35 30
*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACÉN)

COCONUT

TIENDA COCONUT
C/ VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: TRIBUNAL Y BILBAO
Horario: De 10 a 2 y de 5 a 8,30
Cerrado sábados tarde



MEGA CD II

MEGA CDII + R. AVENGER 43.900
MEGA CD II + R. AVENGER 62.900
SLIPHEED 8.990

BATMAN RETURNS	9490
DRACULA	CONS
DUNE	CONS
FIINAL FIGHT	8490
FLASH BACK	CONS
JURASSIC PARK	9490
JAGUAR XJ-220	8490
LETHAL ENFORCERERS	11990
NIGHT TRAP	11900
PRINCE OF PERSIA	8490
ROBO ALESTE	8490
SPIDERMAN VS. KINGPIN	CONS.
SEWER SHARK	9490
SONIC CD	7990
SILLLPHEED	9490
SON OF CHUCK	8490
THUNDERHAWK	9490
TIME GAL	8490
WONDER DOG	8490
WOLF CHILD	7990

MEGADRIVE



M.D. SONIC PACK 19.900
M.D. MEGA ACCION 25.900
ETERNAL CHAMPIONS : SUPER OFERTA

ARCADE POWER STICK 2 (6 BOTONES)	6990
MEGA STICK	46990
CONTROL PAD II 6 BOTONES	2800
CONTROL PAD	2400
ADAPTADOR 4 JUGADORES	2800
ALADDIN	9490
DAVIS CUP TENNIS	8490
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	CONS
GAUNTLET 4	8490
GUNSTAR HEROES	7990
HOCKEY 94	8490
INTERNATIONAL RUGBBY	7490
LETHAL ENFORCERERS	11490
ROBOCOP VS. TERMINATOR	9490
SONIC 3	CONS
SONIC SPINBALL	7990
STREET FIGHTER II CH. ED	CONS
SHINOBI III	8490
TOURNAMENT FIGHTER	9490
TECMO NBA BASKET	12990
TOE JAM & EARL 2	9490
VIRTUAL PINBALL	8490
ZOOL	8490

MASTER SYSTEM II: CONSULTAR

SUPER NINTENDO

S.N. BÁSICA 17.900
S.N. ALL STARS 24.990
IMPERIO CONTRAATACA: SUPER OFERTA

CONSOLA +S. FIGHTER II TURBO	28900
CABBLE EUROCONECTOR	2190
CONTROL PAD	2490
ALADDIN	11990
DRAGON BALL ZZ	11990
FLASHBACK	8990
MARIO ALL STARS	9490
RANMA 1/2	11990
SENSIBLE SOCCER	8990
SUPER MARIO KART	6990
STAR WING (STAR FOX)	9490
STREET FIGHTER II TURBO	11990
TOURNAMENT FIGHTERS	CONS
PRODUCTO ESPECIAL IMPORTACION:	
ADAPTADOR UNIVERSAL	2900
ART OF FIGHTING (16 MBb)	17990
ACT RAISER 2	CONS
DRAGON BALL Z 3	CONS
FATAL FURY 2 CONS	
NIGEL MANSER W. CHAMP	CONS
SECRET OF MANA	17990
SUNSET RINDERS (PAL)	12990
THE 7 TH SAGA (RPG)	12990
WORLD HEROES (16 Mb)	13490



GAME GEAR + COLUMNS	15500
GAME GEAR 4 EN 1	18500
ADAPTADOR TV	11900
ALADDIN	5290
ASTERIX	5290
COOL SPOT	4700
DONALD DUCK 2	CONS
JUNGLE BOOK	5290
DESERT STRIKE	CONS
SENSIBLE SOCCER	4500
SONIC CHAOS	5290
STREET OF RAGE 2	5290
GAME BOY BASICA	7900
GAME BOY + TETRIS	11500
ALIEN VS. PREDATOR	6490
BATMAN 3	6490
DRACULA	3990
DARKWING DUCK	4490
INDIANA JONES 3	6490
KIRBYS DREAMLAND	4490
RACING FIGHTER	5990
SUPER PANG	CONS
TORTUGAS NINJA 3	5990
TINY TOONS 2	5990
ZELDA	5490

NEO-GEO

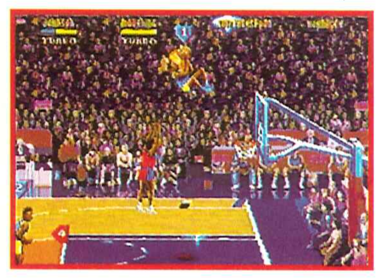


PACK ART OF FIGHTING 79.000

PACK BLUE´S JOURNEY	72000
PACK CYBER LIP	73000
PACK A. OF FIGHT. + B. JOURNEY	96000
PACK A. OF FIGHT + CYBER LIP	103800
PACK A. OF+ BJ+ WORLD HEROES 2	135000
CONTROLADOR JOYSTICK	11500
MEMORY CARD	5500
ART OF FIGHTING	29900
BLUE´S JOURNEY	16000
CYBER LIP	13600
FATAL FURY	32800
FATAL FURY 2	42000
FATAL FURY SPECIAL	44000
KING OF THE MONSTERS	18000
NAM 1.975	16000
SAMURAI SHODOWN	44000
SENGOKU	29900
SENGOKU II	43000
SUPER SIDEKICKS	35500
TOP PLAYERS GOLF	16000
WORLD HEROES 2	39000

- GASTOS DE ENVIO URGENTO POR AGENCIA 750 PTS.
- GASTOS DE ENVIO POR CORREO 300 PTS.
- CLUB DE CAMBIO Y ALQUILER DE MEGADRIVE Y S. NINTENDO





Cuestiones técnicas

Hola Yen. Tengo una Mega Drive y unas cuantas preguntas que hacerte.

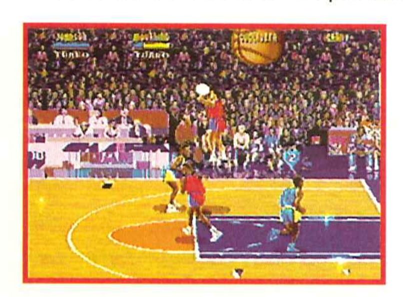
1- Recomiéndame cartuchos de dos jugadores simultáneos que no sean de lucha. **2-** ¿Saldrá el NBA Jam para Mega Drive? **3-**¿Qué es un scroll y un sprite?.

Francisco Pardo (Alicante).

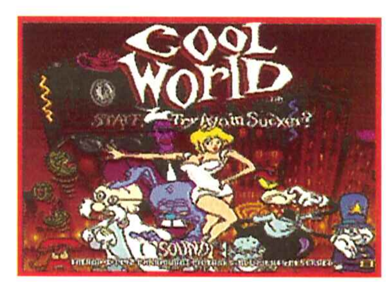
1- Sensible Soccer, E.A. Soccer, Robotnik's Mean Bean Machine, Gunstar Heroes, World of Illusión...

2- Sí, saldrá en marzo para deleitar a los amantes del baloncesto-espectáculo.

3- Te lo explico sin tecnicismos, "para andar por casa". El scroll es el movimiento de los personajes y decorados sobre la pantalla. Y el sprite es de lo que están compuestos todos los elementos visuales del juego. Los sprites son de forma rectangular, y un personaje suele estar definido por un solo sprite siempre que no sea muy grande. Los enormes enemigos finales de algunos juegos están compuestos de varios sprites. Es posible que te hayas encontrando con algún juego en el que en un momento determinado desaparece brevemente una parte de algún personaje. Esa parte que desaparece es un sprite que no ha podido "mover" la consola por alguna razón (normalmente, por un exceso de información en pantalla).







Espera un poco y ahorrarás

Hola Yen. Espero que no estés enfermo y puedas responder a mis preguntas. **1-** ¿Sacarán para Super Nintendo Chiki Chiki Boys? **2-** ¿Cómo es Cool World? ¿De qué va? **3-** ¿Qué juegos de estos te comprarías: Cool World, Sensible Soccer, Flashback, Tecmo NBA, Super Double Dragon? **4-** He visto el Art of Figthing japonés por 18.000 pelas. ¿Merece la pena comprarlo?. **5-** ¿Qué juegos sacarán en forma de aventura gráfica para la Super?

Javier Rubio (Tarragona).

Afortunadamente, no estoy enfermo. Y sí, sí puedo (y además es mi trabajo) contestar tus preguntas.

1- Pues por el momento no se sabe nada de esta posible conversión.

2- Es una aventurilla en la que tienes que demostrar tus dotes intuitivas y detectivescas, dentro de un mundo extraño y lleno de contradicciones. Al principio se hace un poco pesado, pero según le vas cogiendo el tranquillo, le encuentras el interés.

3- Por este orden: Tecmo NBA, Flashback, Sensible Soccer, Cool World y Super Double Dragon.

4- El juego merece la pena, pero espera un poco a que salga versión pal y te ahorrarás dinerillo.

5- En este mismo número viene comentado ya Young Merlín, lo más parecido a una aventura gráfica que puedes encontar en Super Nintendo.



Funciones del Four Way Playing



Hola Yen, ¿qué tal estás? Te voy a hacer unas preguntas sobre mi estupenda Mega Drive, y espero que me las contestes todas: **1-** El Four Way-Playing de E.A., ¿hace la misma función que el Sega Tap? **2-** ¿Saldrán juegos deportivos o de lucha en el Mega CD? **3-** ¿Hay algún truco para el S.F.II Champion Edition?

El megadrivero anónimo.

1- Sí, cumple la misma misión. Sin embargo, sólo es compatible con los juegos de Electronic Arts.

2- Para empezar, ya tienes Joe Montana 94, de fútbol americano, Price Figthers (boxeo), Sensible Soccer (fútbol) y John Madden (fútbol americano). Y de lucha te esperan, para ir abriendo boca, Mortal Kombat y S.F. II.

3- Por el momento, y que yo sepa (que sé mucho) no.

Luchando, luchando



Hola Yen, y feliz año nuevo a todos los de la revista. Soy un malagueño que tiene una Mega Drive y un montón de dudas. **1-** ¿Cuándo va a salir el Art of Figthing en Mega Drive? ¿Cuántos megas tendrá? **2-** ¿Va a salir el Bola de Dragón en Mega Drive? **3-** ¿En qué se diferencia el S.F. II de Mega Drive del Eternal Champion?.

Abel Martínez (Málaga).

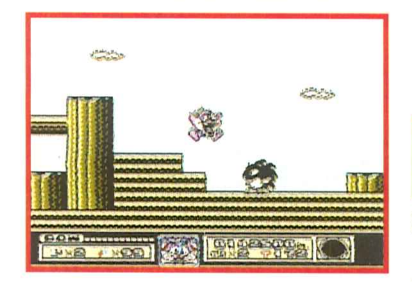
1- Va a salir en marzo y tiene un total de 16 megas. Mantiene odos los luchadores originales y todos los golpes especiales.

2- Si te refieres a España, mi respuesta sigue siendo que no... por el momento.

3- Digamos que se parecen en que los dos son juegos de lucha con una gran calidad, pero aparte de eso...

¡Ah!, feliz año nuevo de mi parte y la de mis compañeros.







La crisis de NES

Hola Yen, ¿cómo estás? Te escribo, como todos, para que me contestes algunas preguntas. Bueno, vamos allá.

1- ¿Parece que la NES va de mal en peor, ¿estamos asistiendo a su final o es una crisis pasajera?
2- ¿Por qué no hay juegos de NES con los mismos gráficos y colorido que los de Master y Game Gear?
3- ¿Qué hay de las versiones de NES de Tinny Toons, Dennis, Pang... ¿Por qué tardan tanto?
4- En un apartado de la revista ponía que iba a salir una nueva generación de juegos de rol para NES, ¿cuándo llegarán?

El defensor consolero

1- En el resto del planeta, siguen saliendo buenos juegos para NES. El problema es que Spaco no se decide a traerlos a España. Con esto te quiero decir que la NES no está en crisis nada más que en España, y que como esto siga así, no será una crisis pasajera.

2- Ten en cuenta que estás comparando los juegos de última generación de Master con los juegos de NES que nos llegan aquí, y que llevan ya tiempo rodando por el resto del mundo. Acuérdate de Mario 3, y a ver si tienes algo que objetar de sus gráficos y color.

3- Los Tinny, ya. El resto es un enorme interrogante.

4- Si de mi dependiera, te garantizo que ya los tendríamos aquí.

Un Mario diferente

Hola Yen, soy una gran lector de vuestra fantástica revista y un gran fan tuyo. Tengo una Super y algunas preguntillas. **1-** ¿Qué opinas de Dragon Ball Z 2 y de Ranma 1/2? **2-** ¿Cómo será Mario & Wario? **3-** ¿Cuándo saldrá Cliffhanger? **4-** Aconséjame entre S.F.II Turbo, Mortal Kombat, Dragón Ball Z 2, Ranma 1/2 y Ultraman?

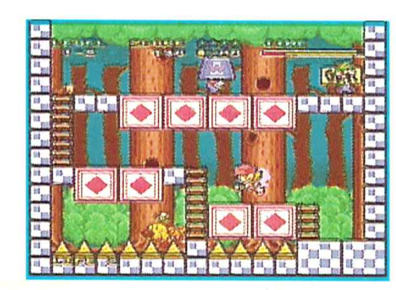
Rafael Santiago Oropesa (Ciudad Real).

1- De Dragon Bal Z 2 te puedo decir que puedes elegir entre ocho luchadores y muchos nuevos. Para más información, te remito al "Big in Japan" para que flipes en colores.

2- Es un Mario atípico. Se juega con el ratón y la historia consiste en guiar a Mario hasta la salida de cada nivel sorteando los obstáculos que propone Wario.

3- Pues mira, es uno de esos juegos de los que me gustaría saber lo menos posible, y no me importaría que no saliera nunca.

4- Olvídate del Ultraman. Aparte de malo, no tiene opción de dos jugadores. Del resto, yo me quedo con el S.F. II Turbo.





¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS!

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola.

Para beneficiarte de esta oferta sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y presentarlo en los Centros MAIL al comprar un juego o periférico

CENTRO MAIL

Si no hay Centro Mail en tu ciudad, pídelo por correo contra reembolso a MAIL VxC: Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid.

GASTOS DE ENVIO **- 250 Ptas. -**





ESTAS SON LAS OFERTAS DE ESTE MES

- ☐ SUPER NINTENDO .....T. TOURNAMENT FIGHTER - ~~12990~~ - 11990
- ☐ MEGA DRIVE ......TOE JAM & EARL II - ~~9900~~ - 8900
- ☐ Nintendo .....INDY HEAT - ~~6990~~ - 5990
- ☐ Master System II ....ADDAMS FAMILY - ~~6990~~ - 5990
- ☐ GAMEBOY.....TINY TOON II - ~~5990~~ - 5290
- ☐ GAME GEAR......ADDAMS FAMILY - ~~5990~~ - 5290
- ☐ MEGA-CD II...WONDER DOG - ~~8990~~ - 7990

NOMBRE: .... APELLIDOS: ....
DIRECCION: ....
LOCALIDAD: .... PROVINCIA: ....
TELEFONO: .... CODIGO POSTAL: ....
NºDE CLIENTE: .... CLIENTE NUEVO: ☐

¡NUNCA UNOS NÚMEROS ATRASADOS ESTUVIERON TAN AL DÍA!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia.

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B	Links	13
Addams Family	Game Boy	12, 15
Addams Family	Super Nintendo	16, 18, 20
Addams Family	Game Boy	23
Adventure Island 2	NES	25
Adventures of Lolo	NES	7
Adventures of Lolo 2	NES	2
After Burner	Varios sistemas	1, 4
After Burner	Master System	24, 25
After Burner 2	Mega Drive	1, 2, 9
Airwolf	NES	25
Alex Kid in Miracle World	Master System	24
Alex Kid in Miracle World	Varios sistemas	8
Alien 3	Super Nintendo	26
Alien 3	Master System	26
Alien 3	Varios sistemas	2, 19
Alisia Dragoon	Mega Drive	14
Altered Beast	Varios sistemas	1
Altered Beast	Mega Drive	2
American Gladiators	NES	24
Another World	Super Nintendo	4, 21
Another World	Mega Drive	23
Arnold Palmer Tour Golf	Mega Drive	1, 3, 7, 11, 15
Art of Fifhting	NeoGeo	23
Art of Fighting	TurboGraph	26
Asterix	Varios sistemas	11, 12, 16
Augusta Open Golf	Super Nintendo	22
Axelay	Super Nintendo	2, 19
Aztec Adventure	Varios sistemas	1
Bad Dudes	NES	1, 4, 10, 21
Bart Vs the Space Mutants	NES	7
Bart Vs the Space Mutants	Mega Drive	1, 15
Batman	Game Boy	1
Batman	NES	17
Batman Returns	Super Nintendo	24
Batman Returns	Mega Drive	26
Batman Revenge of the Joker	Mega Drive	23
Battle of Olympus	NES	3
Battle Squadron	Mega Drive	18
Battle Unit Zeoth	Game Boy	25
Battletoads	NES	4, 5, 17, 21, 22, 23
Battletoads	Game Boy	1, 14, 24
Best of the Best	Game Boy	5, 22, 24
Bill and Ted excellent advent.	Game Boy	2, 19
Bionic Commando	NES	14
Black Belt	Varios sistemas	10
Black Belt	Master System	25
Blazing Lazers	TurboGraph	11
Blue Lightning	Links	2
Blue Shadow	NES	16
Bomber Man	TurboGraph	17
Bomber Raid	Varios sistemas	1
Bonanza Brothers	Varios sistemas	3, 8
Boulder Dash	Game Boy	1, 17
Boulder Dash	NES	25
Boxxle	Game Boy	20
Bubble Bobble	NES	1, 5
Bubble Bobble	Varios sistemas	3, 9, 10, 14
Bubble Bobble	Game Boy	3, 6, 18
Budokan	Mega Drive	26
Bugs Bunny	Game Boy	2, 4
Bugs Bunny's Crazy Castle	Game Boy	16
Bulls Vs Lakers and the NBA	Mega Drive	3, 20
Burai Fighter	NES	5
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	2,3,9,20
Burning Force	Mega Drive	9, 12
Buster Douglas Boxing	Mega Drive	9
Captain Planet	NES	13, 21, 23
Captain Skyhawk	NES	3, 11
Carmen Sandiego	Mega Drive	12
Casino Games	Master System	25
Castle of Illusion	Varios sistemas	16
Castlevania	Game Boy	1, 5, 10, 11
Castlevania 2	Game Boy	25
Castlevania 2: Simon's Quest	NES	3, 12
Centurion Defender of Roma	Mega Drive	2, 5
Chakan the Forever Man	Mega Drive	24
Chase H.Q.	Game Boy	4
Chip's Challenge	Links	3, 5, 11
Choplifter	Varios sistemas	1, 17
Choplifter 2	Game Boy	4, 8
Chuck 2: the Son of Chuck	Game Gear	5
Chuck Rock	Game Gear	5, 20, 22
Chuck Rock	Mega Drive	25
Códigos Action Replay	Super Nintendo	25
Códigos Action Replay	Game Boy	25
Columns	Mega Drive	14
Cool World	Super Nintendo	26
Cyberball	Mega Drive	2, 3
Darble Madness	Mega Drive	18
Darius	Super Nintendo	25
Darius 2	Mega Drive	25
Darius Twin	Super Nintendo	2, 18
David Robinson Basketball	Mega Drive	25
David Robinson's Supreme C.	Mega Drive	1, 14
Dead Angle	Varios sistemas	9
Decapattack	Mega Drive	1, 10, 11
Dentro del Laberinto	Varios sistemas	4
Desafío Total	NES	3
Desert Strike	Mega Drive	2, 14, 19, 22
Desert Strike	Super Nintendo	25
Devil's Crush	TurboGraph	10, 13
Dick Tracy	NES	3
Dinablaster	Game Boy	5
Donald -Lucky Dime Caper	Game Gear	4, 21
Double Dragon	Varios sistemas	1
Double Dragon 2	NES	1, 3
Dragon Ball Z 16 MG	Super Nintendo	26
Dragon Crystal	Game Gear	5, 25
Dragon Spirit	TurboGraph	16
Dragon's Lair	Super Nintendo	17
Duck Hunt	NES	8
Duck Tales	NES	1, 5
Dynamite Dux	Master System	25
Ea Hockey	Mega Drive	2, 4, 6, 18
Ecco the Dolphin	Mega Drive	4, 21, 24

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Electrocop	Links	1, 13
Enduro Racer	Varios sistemas	1
Eswat	Mega Drive	25
Evander Holyfield's Real Deal	Mega Drive	2, 19
Exhaust Heat	Super Nintendo	5, 20, 22
F-1 Race	Game Boy	12
F-Zero	Super Nintendo	14
F1 Exhaust Heat	Super Nintendo	23
Factory Panic	Game Gear	12, 25
Fantasía	Mega Drive	4, 15
Fatal Fury	Mega Drive	4, 5, 21, 22, 26
Fatal Fury	NeoGeo	23
Faxanadu	NES	25
Final Fight	Super Nintendo	17
Flash Back	Mega Drive	5, 22, 23, 26
Flinstones,the	Varios sistemas	13
Forgotten Worlds	Mega Drive	1
Fortress of Fear	Game Boy	11, 7
Gain Ground	Varios sistemas	1
Gain Ground	Master System	5, 22, 23
Gain Ground	Mega Drive	13
Galaxy Force	Varios sistemas	2, 19
Gargoyle's Quest	Game Boy	1, 4, 6, 7, 12
Gates of Zendocon	Links	4, 9
Gauntlet	Links	3
Gauntlet	Varios sistemas	4
Gauntlet	NES	18
Gauntlet 2	NES	1, 11
Gauntlet 2	Game Boy	18
Ghost'n Goblins	NES	1, 17
Ghostbusters	Mega Drive	1
Ghostbusters	Varios sistemas	6, 7
Ghostbusters	Master System	25
Ghouls'n Ghosts	Mega Drive	1, 8
Ghouls'n Ghosts	Varios sistemas	14
Global Gladiators	Mega Drive	26
Goal	NES	2
Godzilla	Game Boy	15, 17
Godzilla	NES	25
Golden Axe	Varios sistemas	1, 18
Golden Axe	Mega Drive	3,4,6
Golden Axe 2	Mega Drive	9, 12, 16
Golden Axe 3	Mega Drive	5
Golden Space	Mega Drive	2
Golf	Game Boy	3
Goonies 2	NES	2, 15, 18
Gp Monaco	Mega Drive	1
Gradius	Super Nintendo	2, 19
Gradius 3	Super Nintendo	3, 20,
Gremlins 2	NES	1, 3, 14
Guerrilla War	NES	11
Gynoug	Mega Drive	3, 10, 17
Hang-On	Varios sistemas	6
Hard Driving	Links	8
Hellfire	Mega Drive	13
Herzog Zwei	Mega Drive	12
Hook	Game Boy	2, 19, 25
Hook	NES	4, 21
Hunt for Red October	Game Boy	6, 11
Ikari Warriors	NES	2, 4
Impossamole	TurboGraph	2, 19
Indiana Jones	Varios sistemas	2, 19
Indiana Jones and the Last...	Mega Drive	26
Inmortal,The	Mega Drive	3, 20
Ironsword	NES	8
Ironsword:Wizard & Warriors 2	NES	4, 6
Isolated Warrior	NES	4
J.j and Jeff	TurboGraph	16
Jackie Chan´s Action Kung Fu	NES	1, 10, 17
James Bond Jr.	Super Nintendo	25
James Bond-The Duel	Master System	26
James Pond	Mega Drive	3
John Madden Am. Football	Mega Drive	3, 11
Kenseiden	Varios sistemas	8, 11
Kickle Cubicle	NES	1, 7, 12
Kid Chamaleon	Mega Drive	5, 22
Kirby's Dream Land	Game Boy	2, 18, 19
Klax	Game Gear	4, 21
Klax	Mega Drive	12
Krusty's Fun House	Game Gear	24
Krusty's Super Fun House	Super Nintendo	4, 21
Krusty's Super Fun House	Mega Drive	25
Last Battle	Mega Drive	4
Legend of Zelda,The	NES	16
Lemmings	Master System	23
Lemmings	NES	24
Lemmings	Game Gear	26
LHX Attack Chopper	Mega Drive	25
Little Nemo: Dream Master	NES	10, 18
Lock'n Chase	Super Nintendo	24
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	19
Low G Man	NES	1, 12,15
Mario is Missing	Super Nintendo	26
Marvel Land	Mega Drive	15
Master of Darkness	Varios sistemas	20
Megalomania	Mega Drive	23
Megaman	Game Boy	3, 9
Megaman 2	NES	2, 3, 9, 19
Megaman 2	Game Boy	15, 25
Megaman 3	NES	1, 14, 17
Megaman 4	NES	5, 22
Megaman: la venganza Dr.Willy	Game Boy	8, 10
Mercenary Force	Game Boy	3, 20
Mercs	Mega Drive	25
Metroid	NES	4, 6, 15
Mickey Mouse	Game Gear	3
Mickey Mouse	Game Boy	15
Mickey Mouse Castle of Illu...	Mega Drive	1
Mickey Mousecapade	NES	4
Micromachines	Mega Drive	5
Might & Magic	Mega Drive	5
Mike Tyson's Punch Out	NES	5, 22
Mission Impossible	NES	1, 13
Moonwalker	Mega Drive	1, 8, 16
Mortal Kombat	Master System	26
Ms. Pac-Man	Links	2

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Muhammad Ali's Boxing	Mega Drive	4, 21
My Hero	Varios sistemas	3
Némesis	Game Boy	3, 8, 9
Némesis 2	Game Boy	14
Ninja Gaiden	Game Gear	1, 11,24
Ninja Gaiden	Varios sistemas	18
Ninja Spirit	TurboGraph	13
Nintendo World Cup	Game Boy	17, 23
Out Run	Varios sistemas	2, 19
Out Run	Game Gear	6, 10, 23
Out Run	Mega Drive	7, 8
P.O.W.	NES	12
Pacmania	Varios sistemas	2, 4, 7, 18, 21
Pacmania	Master System	23
Panza Kick Boxing	TurboGraph	17
PaperBoy 2	Super Nintendo	18
Parodius	Super Nintendo	2, 19
Pc Kid 2 Bonk's Revenge	TurboGraph	9
Pengo	Game Gear	9
Phelios	Mega Drive	16
Pilotwings	Varios sistemas	3, 20
Pin-Bot	NES	7
Pinball Devil's Crush	TurboGraph	7
Pipe Dream	Game Boy	1, 7
Pit Fighter	Mega Drive	14, 1
Populous	Mega Drive	3, 20
Populous	Varios sistemas	5, 6, 7
Potpourri de Trucos	Varios sistemas	2
Power Blade	NES	8
Power Striker	Varios sistemas	3, 20
Predator 2	Mega Drive	1, 4, 15, 21
Predator 2	Master System	23
Prince of Persia	Game Gear	2, 18, 23
Prince of Persia	Super Nintendo	2, 19, 23
Prince of Persia	Game Boy	4, 21, 22
Pro-Wrestling	Master System	5, 22
Probotector	NES	1
Probotector	Game Boy	2, 19
Psichosis	TurboGraph	20
Psychic World	Game Gear	3, 8, 11, 18
Punch-Out	NES	3, 4
Put & Putter	Game Gear	9, 25
Quackshot	Mega Drive	7
R-Type	Game Boy	1, 14
R-Type	Varios sistemas	2, 9
Rad Racer	NES	1, 24
Rainbow Islands	NES	8, 15
Rastan	Varios sistemas	1
Rastan	Game Gear	26
Regreso al Futuro 2	Varios sistemas	10
Regreso al Futuro 2	Master System	24
Revenge of Shinobi,The	Mega Drive	1
Risky Woods	Mega Drive	4, 21
Rival Turf	Super Nintendo	17
Road Avenger	Mega CD	26
Road Rash	Mega Drive	7, 15
Robocod	Mega Drive	8
Robocod:James Pond 2	Mega Drive	10
Robocop	NES	2, 3, 5, 6, 9, 19
Robocop 2	Game Boy	8, 22, 23, 26
Roger Rabbit	Game Boy	21
Rolling Thunder	Master System	24
Rolling Thunder 2	Mega Drive	17
Salamander	NES	9
Salomon's Club	Game Boy	5, 22
Scramble Spirits	Varios sistemas	8
Scrapyard Dog	Links	8
Shadow Dancer	Mega Drive	1
Shadow of the Beast	Varios sistemas	1, 15, 17
Shadow Warriors	Game Boy	4, 17, 21
Shinobi	Varios sistemas	1, 17
Shinobi	Game Gear	4, 6, 7
Shinobi 2	Game Gear	2, 19
Sim City	Super Nintendo	1, 17
Simpsons,The	NES	10, 9
Skweek	Game Gear	24
Slider	Game Gear	12, 25
Slime World	Links	10, 18
Smash T.V.	Super Nintendo	13, 17
Snake Rattle 'N' Roll'	NES	7
Snow Bros Jr.	Game Boy	14, 23
Snow Brothers	NES	26
Soccer Brawl	NeoGeo	19, 2
Sol Feace	Mega CD	26
Sol-Feace	Mega Drive	24
Solar Jetman	NES	1, 6, 7
Solomon's Key	NES	1
Sonic	Game Gear	1, 13, 15
Sonic	Mega Drive	2, 3, 8, 10, 6, 11
Sonic	Varios sistemas	5, 10, 16
Sonic 2	Game Gear	2, 19
Sonic 2	Mega Drive	17, 19
Sonic 2	Varios sistemas	20
Sonic Blastman	Super Nintendo	4, 21, 23
Space Harrier	Varios sistemas	2, 9, 10
Space Harrier	Game Gear	7
Space Harrier	TurboGraph	12
Spiderman	NES	4
Spiderman	Varios sistemas	5
Splatterhouse	TurboGraph	10
Splatterhouse 2	Mega Drive	5, 22, 25
Splatterhouse 3	Mega Drive	24
Spy Vs Spy	Master System	22
Star Wars	NES	1, 14
Street Fighter 2	Super Nintendo	2, 16, 18, 19
Street Fighter II Turbo	Super Nintendo	26
Street Gangs	NES	16
Street of Rage	Mega Drive	15, 18
Street of Rage	Master System	26
Street of Rage 2	Mega Drive	2, 3, 19, 20, 21, 23
Strider	Varios sistemas	6
Super Castelvania 4	Super Nintendo	3, 20
Super Ghost'n Ghouls	Super Nintendo	1, 14
Super Hang-On	Mega Drive	2



TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Super Hunchback	Game Boy	2, 18
Super League	Mega Drive	6
Super Mario 3	NES	9, 11, 12, 13, 15
Super Mario Bros	NES	3, 6, 10
Super Mario Kart	Super Nintendo	2, 19, 21
Super Mario Land	Game Boy	5, 7, 9, 10, 16
Super Mario Land 2	Game Boy	2, 4, 19, 21
Super Mario World	Super Nintendo	13, 15, 16, 17
Super Monaco GP	Mega Drive	5, 7
Super Monaco GP 2	Game Gear	5, 17, 22
Super Off Road	Super Nintendo	24
Super Probotector	Super Nintendo	15, 24
Super R-Type	Super Nintendo	1, 11, 13
Super Soccer	Super Nintendo	1, 15
Super Spy Hunter	NES	14
Super Star Wars	Super Nintendo	22
Super Strike Eagle	Super Nintendo	24, 26
T.M.N.T	Game Boy	1
Taz-Mania	Mega Drive	14, 1
Taz-Mania	Master System	26
Team Usa Basketball	Mega Drive	16
Tennis	Game Boy	1, 2, 13, 19, 10
Tennis Ace	Varios sistemas	2, 4
Terminator	Varios sistemas	4, 21
Terminator 2	Game Boy	1, 3, 8, 1
Tetris	Game Boy	3
Thunder Force 2	Mega Drive	2
Thunder Force 3	Mega Drive	1, 6, 12
Thunder Force 4	Mega Drive	1, 2,17,18,19,
Tiger Heli	NES	4, 6
Tiger Road	TurboGraph	3, 10
Tiny Toon	Game Boy	3, 20
Tiny Toon	Super Nintendo	23, 24
Tom & Jerry	NES	4, 21
Top Gear	Super Nintendo	24
Top Rank Tennis	Game Boy	5
Tortugas Ninja	Game Boy	1, 7, 12, 13
Tortugas Ninja	NES	4
Tortugas Ninja 2	NES	20
Tortugas Ninja 4	Super Nintendo	17
Totally Rad	NES	3, 20
Track & Field 2	NES	3
Transbot	Varios sistemas	3
Truxton	Mega Drive	1, 17
Turrican	Game Boy	3, 16, 20, 23
Turrican	Mega Drive	7, 9
Turtles 2	NES	23
Turtles 4	Super Nintendo	23
Uforia	NES	5, 22
Vigilante	Varios sistemas	8, 11
Viking Child	Links	7
W.W.F	NES	13
Where is Carmen Sandiego?	Mega Drive	17
Who Frammed Roger Rabbit?	Game Boy	14
Wimbledon	Varios sistemas	3, 20
Wimbledon Tennis	Game Gear	4, 16, 21
Wolfchild	Master System	5
Wonder Boy	Game Gear	3, 5, 10, 22
Wonder Boy 3	Varios sistemas	3, 4, 6, 21
Wonder Boy 3	Game Gear	20
Wonder Boy:The Dragon's Trap	Varios sistemas	15
Wonder Dog	Mega Drive	20
World Cup	Game Boy	3, 4, 12, 21
World Cup	NES	5, 9
World Heroes 2	NeoGeo	23
World Wrestling	NES	3, 8
Wwf Superstars	Game Boy	6
Zaxxon 3-D	Varios sistemas	12

¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!

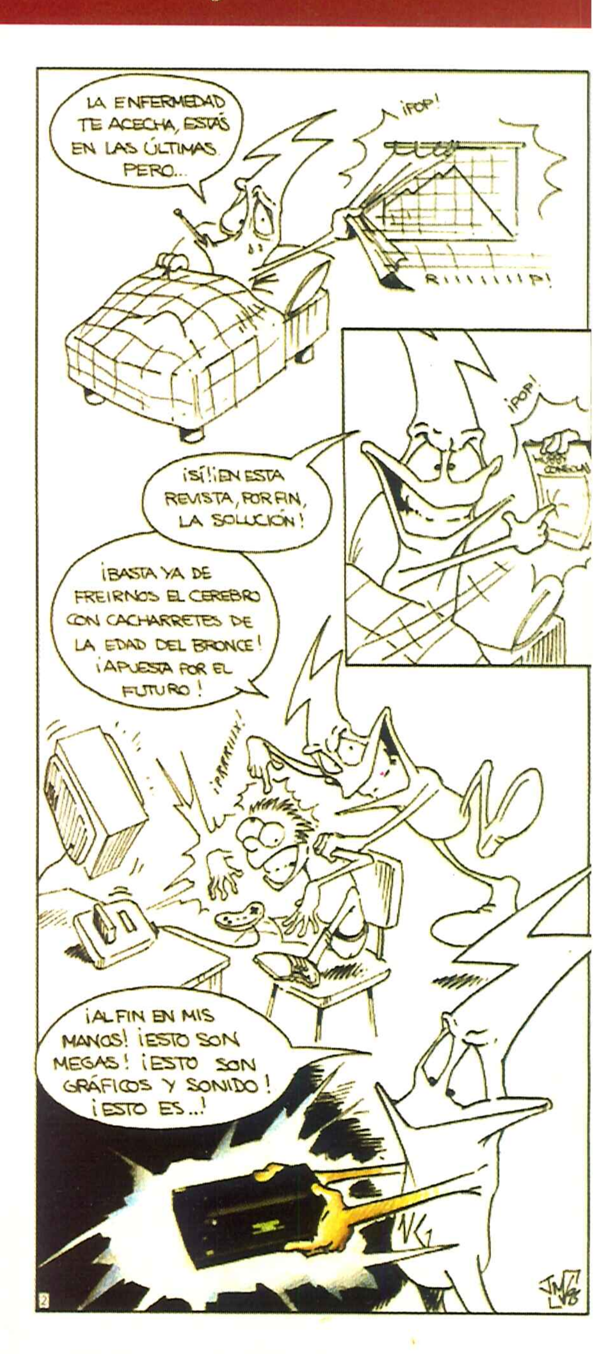


Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al telf: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

Ganadores Concurso

Una vez más, habéis vuelto a sorprendernos. Una vez más nos lo habéis puesto muy difícil. Hemos recibido miles de dibujos, -a cuál más original y divertido-, y la elección de los ganadores ha resultado una tarea casi imposible. Pero tras discutirlo arduamente, tirarnos los trastos a la cabeza, e incluso llegar a las manos, entre Siscomp y Hobby Consolas hemos formulado un veredicto. Estos son los vencedores. Ante vosotros, las mascotas de lujo para la consola de lujo.

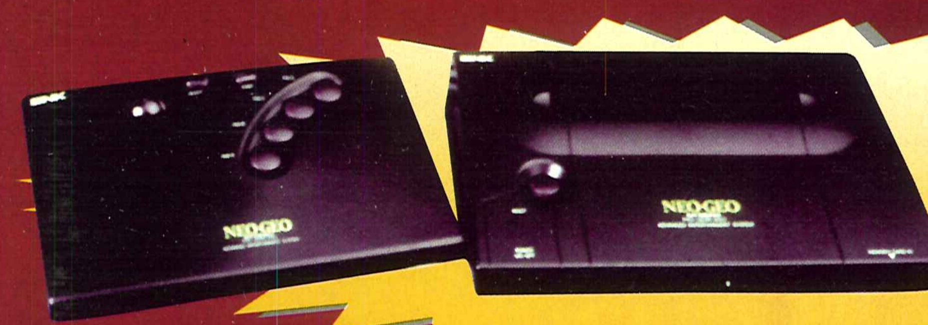




Neo Geo

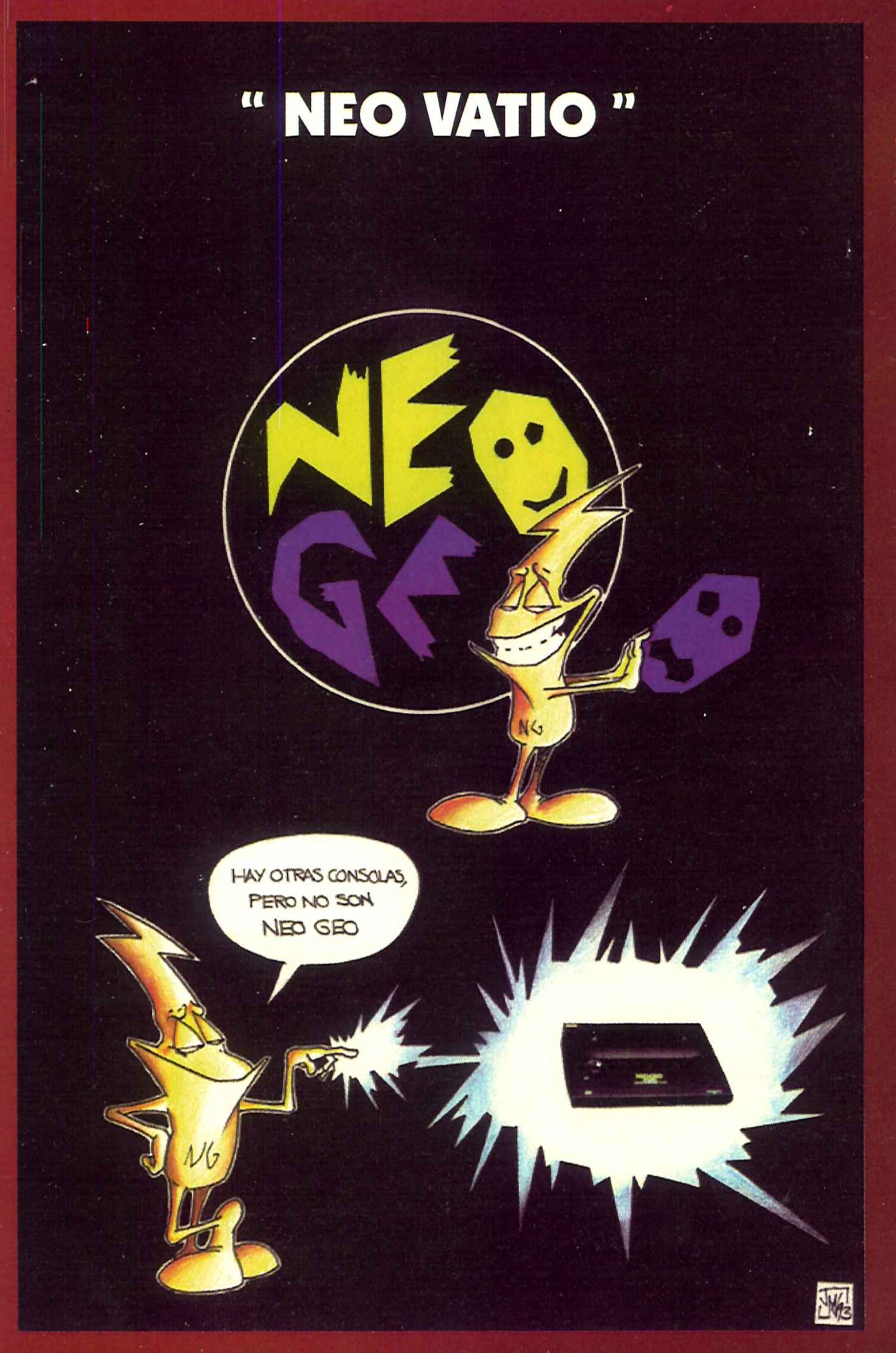






¡¡NEO GEO YA TIENE MASCOTA!!







PREMIO

NEO GEO
+
Fatal Fury 2
+
3 Count Bout
+
Sengoku 2
+
Super Sidekick
+
World Heroes 2
+
Samurai Shodown

Jesús Martínez del Vas
Madrid. 20 años

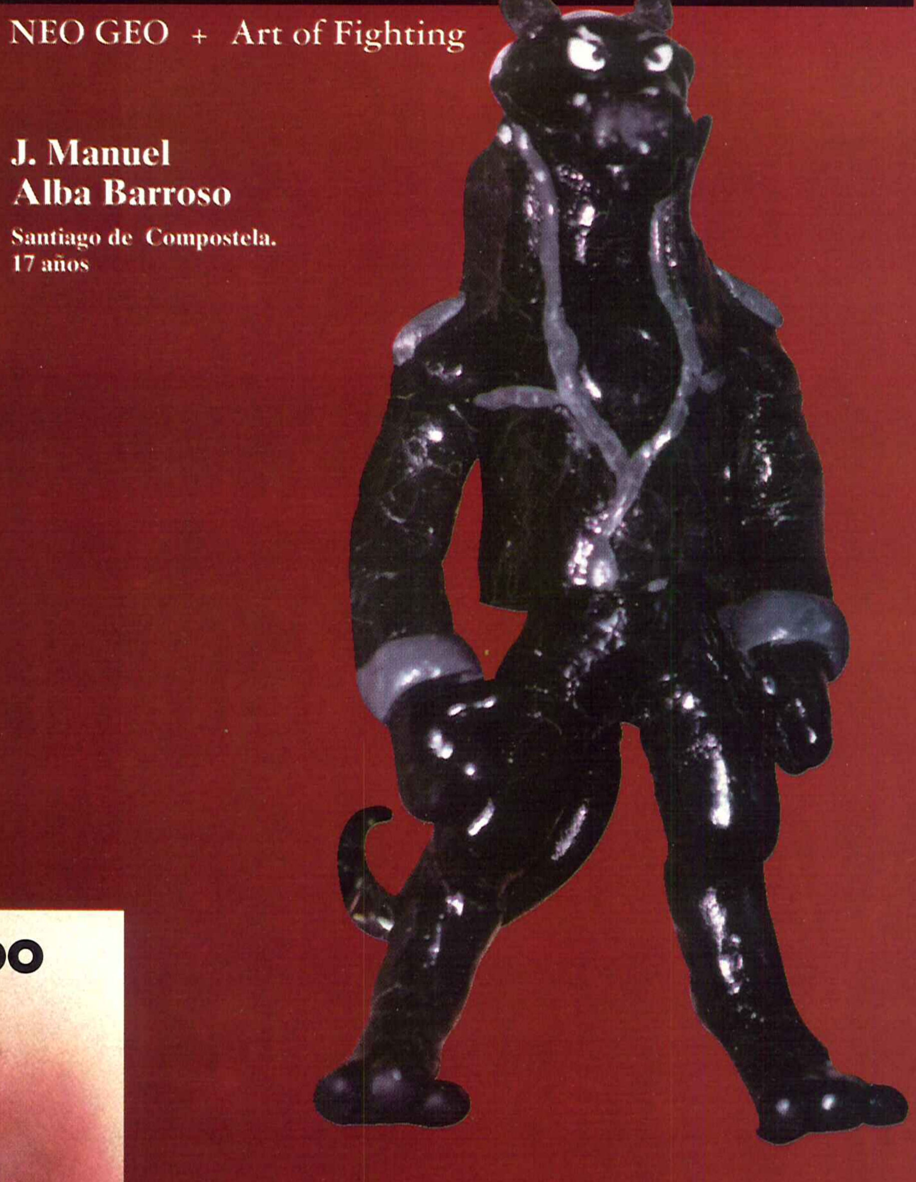
2º PREMIO

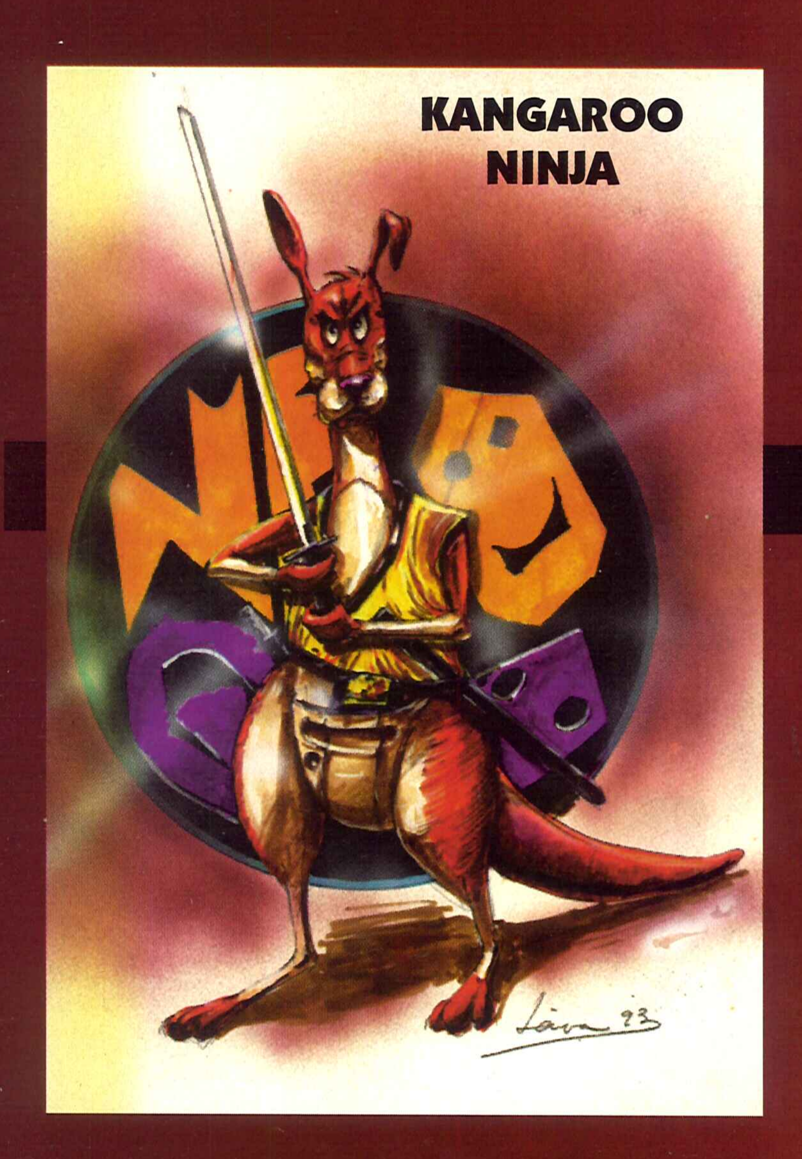
NEO GEO + Art of Fighting



J. Manuel Alba Barroso

Santiago de Compostela. 17 años





3er PREMIO

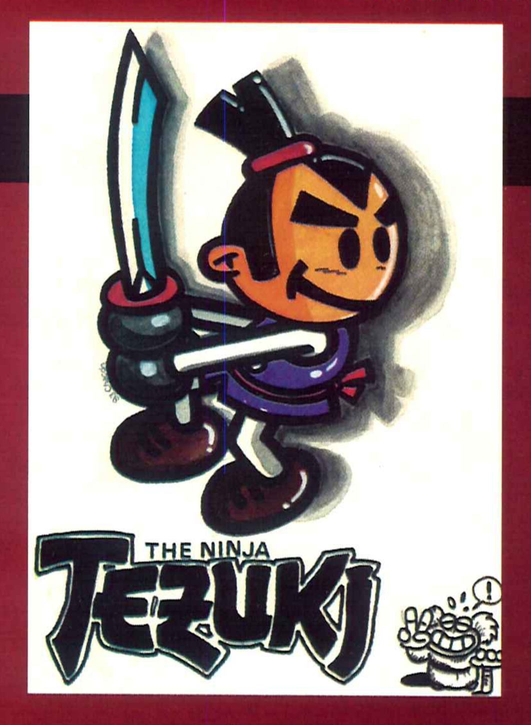
NEO GEO + Cyber Lip

Rafael Leiva López

Palomares del Río (Sevilla) 30 años

¡Tres ganadores más!

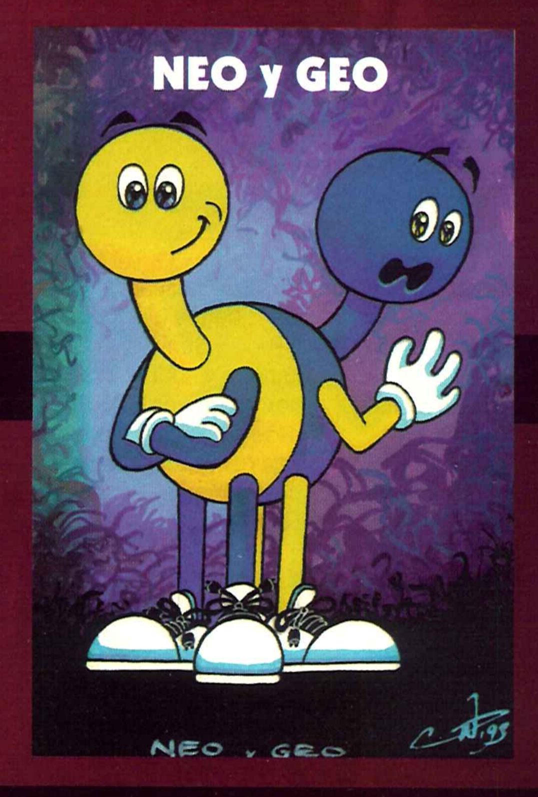
HOBBY CONSOLAS Y SISCOMP os hemos reservado una gran sorpresa. La elección ha resultado tan difícil que no hemos podido resistir la tentación de dar tres premios más. Así que estos tres geniales artistas consoleros ganarán también una consola NEO GEO y el juego CYBER LIP. Y como hemos recibido tantos trabajos, durante los próximos meses continuaremos publicando algunos de los dibujos más destacados. Enhorabuena a todos y ¡hasta el mes que viene!



PREMIO ESPECIAL

Juan Carlos Ramírez Chacón

Pedro Abad (Cordoba)
20 años



PREMIO ESPECIAL

Francisco A. Peinado Gaitán

Sevilla. 20 años



PREMIO ESPECIAL

Raúl López Martín

Estella (Navarra)
22 años

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO por MSX Turbo-R, Super Nintendo, dos mandos, «Mario», «Zelda», «Ghouls´n Ghosts», «Street Fighter II Turbo» y «Starwing», todo por 65.840 ptas. Preguntar por Rubén. TF: 96-5858460.

CAMBIO Nintendo totalmente nueva con garantía y una semana de uso, por algún juego de Mega Drive: «X-Men», «Agassi», «Cool Spot», «Ultimate Soccer» o «Simpsons Space Mutants». Preguntar por Juanjo. TF: 924-301384.

CAMBIO Mega Drive con 2 mandos y 15 juegos, por Neo Geo con 3 juegos. Entre ellos «Art of Fighting». Preguntar por Rafael. Teléfono: 94-6732680.

CAMBIO Master System II con 4 juegos: «Alex Kid», «Asterix», «Action Fighter» y «Shadow Dancer», por Super Nintendo o por Mega Drive. Preguntar por Raúl. TF: 91-6813901.

CAMBIO Mega Drive con el juego «Ecco the Dolphin» y un mando con el Master System Converter, por la Super Nintendo con dos mandos. Preguntar por Johnny. Teléfono: 96-5714067.

CAMBIO un ordenador Amstrad con 51 juegos en color, por Game Boy con uno o más juegos. Preguntar por Enrique. TF: 91-8883143.

CAMBIO juego «Rival Turf» de Super Nintendo, por el «Super Soccer». Preguntar por Manel. TF: 981-238612.

CAMBIO Mega Action: «Streets of Rage», «Golden Axe» y «Shinobi», por «Mortal Kombat». Preguntar por Santos. TF: 91-6793353.

CAMBIO Master System II con 3 juegos: «Kick Off», «Champions Europe» y «Sonic 2», y dos mandos, por Mega Drive con dos mandos y juegos de basket o fútbol. Preguntar por Guillermo. TF: 952-340205.

CAMBIO consola compatible con Nintendo, con 10 juegos y un cartucho de 167 juegos, por Mega Drive o Master System II con un juego: «Sonic» o «Sonic 2». Tiene mando a distancia. Preguntar por David. TF: 91-6150198.

VENTAS

VENDO Game Gear con los juegos «Mónaco GP», «Sonic», «Columns» y «Alley War», por, ¡atención!, 25.000 pesetas. Incluye lupa y caja de juegos. Interesados llamar al TF: 968-535618.

VENDO Master System con ocho cartuchos y tres juegos en memoria. Precio 15.000 pesetas. Llamar por las tardes de 17:00 a 20:00 horas. Sólo Sevilla y provincia. TF:954-944364. Preguntar por Carlos.

VENDO consola Nintendo con dos mandos, la pistola Zapper y el «Super Mario Bros» y «Duck Hunt». Todo esto por 8.500 pesetas. Preguntar por Emilio. TF:93-3986471.

VENDO «Street Fighter 2» de Super Nintendo con caja e instrucciones. En perfecto estado. ¡¡¡BARATO!!! Preguntar por Alberto. TF:987-244246.

VENDO Master System II con dos mandos y cinco juegos: «Alex Kid», «Sonic», «Superman», «Olimpic Gold» y «Asterix». Todo nuevo por 22.000 pesetas. TF:93-2455676. Preguntar por Marcos.

VENDO juego «Art of Fighting» de Neo Geo a estrenar por sólo 10.000 pesetas. Llamar de lunes a jueves de 15:00 a 19:00 horas. Preguntar por Fernando. TF:91-6993459.

VENDO Nintendo, pistola y un montón de juegos: «Zelda 1 y 2», «Super Mario 1, 2 y 3», «Ninja Gaiden», etc... Todo baratísimo. Llamar al TF:91-6664906. Preguntar por Aitor.

VENDO los juegos de Game Gear: «Olimpic Gold», «Joe Montana Futbol» y «Foreman Boxing». Y de Super Nintendo: «Street Fighter II» y «Super Probotector». Preguntar por Juan. TF:926-428752.

ME GUSTARÍA VENDER la Master System II con dos mandos y 10 juegos por 25.000 pesetas. Se puede comprar junto o por separado. Valorado todo en 61.000 pesetas. Preguntar por Alvaro. TF:923-130523.

¡¡¡ATENCIÓN!! vendo los juegos de Mega Drive: «Run» y «Golden Axe 3», por 2.990 pesetas cada uno. Urgente por favor. TF:91-4152286. Llamar por las tardes. Preguntar por José

VENDO pack Game Boy con doce juegos por 16.000 pesetas. Preguntar por Francisco. Sólo Madrid. TF:91-7637925.

VARIOS

VENDO consola Nintendo con un año de uso. Tiene 2 mandos, pistola y 2 juegos. O cambio por Sega con juegos. Llamar al TF: 98-5583639 a partir de las 3:30 horas, y preguntar por Jaime.

CAMBIO consola Nintendo con 8 juegos y pistola, por una Mega Drive con el «Sonic». También la vendo por un precio a convenir. Preguntar por Sergio. TF:91-7180299.

INTERCAMBIO el juego «Final Fight» para Super Nintendo por cualquier otro para esta consola. O lo vendo por 4.500 pesetas. Preguntar por Manolo. TF:95-4790334.

CAMBIO «Sonic 2» por los juegos «Flashback» o «Street Fighter II» de Mega Drive. O lo vendo por 8.000 pesetas. Sólo Galicia. Preguntar por Sergio. TF:986-203889 ó 986-239289.

CAMBIO consola Nintendo, seis juegos (entre ellos «Star Wars» y uno versión americana) y dos mandos, por Super Nintendo sin juegos. O la vendo con juegos por 18.000 pesetas. Preguntar por Mercedes. TF:91-5942624.

VENDO O CAMBIO Master System II. La vendo con 3 juegos por 10.000 pesetas. O la cambio por Game Gear con 1 juego. Es un bombazo. Preguntar por Aurelio. TF:955-232807.

VENDO consola Nintendo con el juego «Battletoads», la cambio por una Game Gear con un juego, o la vendo por 10.000 pesetas. Preguntar por Josep. TF:93-8046778.

VENDO dos mandos por infrarrojos para Mega Drive por 1.000 pesetas, o cambio por 2 pads de 6 botones. También cambio el «Ghostbusters» de Mega Drive por otro juego de la misma consola. Preguntar por Manuel. TF:96-5170472.

VENDO «Moonwalker», «Capitán Silver», «Indiana Jones», «Donald Duck», «Great Baseball», «Secret Command» y «Sonic». Precio a convenir. También cambio por Game Boy. Preguntar por Raúl. TF:943-517029. Llamar por las tardes.

CAMBIO Nintendo con seis juegos por Super Nintendo con un juego, o la compro por 14.000 pesetas. Llamar a partir de las 19:30 horas. Preguntar por Jesús. TF:91-4738529.

COMPRO «Super Mario Kart» y «Mario Paint» o los cambio por «Street Fighter II» o «U.N. Squadron». Somos 7 tíos/as que tenemos la Super Nintendo y buscamos más colegas para cambiar trucos. Preguntar por Ana Isabel. TF:941-184168.

COMPRO Super Nintendo, cambio por Mega Drive o vendo ésta y un juego a elegir por sólo 15.000 pesetas. Vendo juegos aparte.
Llamar al Teléfono: 958-600812. Preguntar por Iván.

La Gran Ocasión

COMPRAS

¡¡¡ATENCIÓN!!!, compro el «Striker» de Super Nintendo por 5.000 pesetas. Preguntar por Oscar. TF:942-700505.

COMPRARÍA juego de ajedrez para consolas Master System, Nintendo, Mega Drive, Game Boy o Game Gear. Llamar mañanas o noches. Preguntar por David. TF: 93-2663110.

COMPRO juegos para Nintendo por 2.500 o por 3.000 pesetas. En buen estado y con instrucciones. Entre ellos, si es posible, «Mario Bros 3». Preguntar por Andrés. TF: 953-537644.

COMPRO el juego «Street Fighter II Special Champion Edition» para Mega Drive por 10.000 pesetas, 150 cromos liga y 20 de la Sirenita. Llamar al teléfono: 91-5692738. Solamente de Madrid. Preguntar por César.

COMPRO una Mega Drive con un mando, a un precio que no sea superior a las 10.000 pesetas. Llamar al TF:95-2272854. Preguntar por Jesús o por José Juan.

COMPRO el «Mickey Mouse» de Super Nintendo por 3.500 pesetas. Llamar fines de semana. Preguntar por Pedro. TF:968-150769.

COMPRO consola Super Nintendo 16 bits, 2 juegos y mando. Precio a convenir. Llamar por las tardes de 6:00 a 8:00 horas. Preguntar por Ignacio. TF:91-7398372.

COMPRO Game Boy con un juego (que no sea el «Tetris») por 4.000 pesetas. Preguntar por Alberto. TF:96-3667262.

COMPRO «Castle of Illusion», «Fantasía» y «Ghouls´n Ghosts» para Mega Drive. A buen precio. Preguntar por Javi. Llamar al teléfono: 982-211528.

COMPRO instrucciones del «Super Leage» y «Chuck Rock», cada una por 500 pesetas, y la caja e instrucciones del «Shadow of the Beast» por 1.000 pesetas. Preguntar por Oscar. TF:918-302217.

CLUBS

ME GUSTARÍA mantener correspondencia con chicos/as que tengan la consola Nintendo, para intercambiar trucos. La edad no importa. Preguntar por Javier. TF:93-7186138.

QUIERO formar un club de todas las consolas y Pc, con trucos, claves, novedades, investigaciones, etc... Además es gratis. Preguntar por Raúl. TF:956-602930.

SI ERES de Sevilla, tienes entre 10 y 14 años y posees una Nintendo, apúntate a nuestro club para amistad, trucos, intercambios,etc... ¡¡¡QUEDAN 8 PLAZAS!!! Preguntar por Emilio. TF:954-962767.

CLUB SPOT. Si quieres ser socio, manda una foto para el carnet y lo recibirás gratis. Además, hay un juego hecho por nosotros para Spectrum Despot. Escribid a: Carlos Escuriola Marín, c/Benicarló, 8-18. 46020 -Valencia-.

SI VIVES en la provincia de Castellón de la Plana, tienes suerte. Puedes hacerte del club "MEGA CLUB". ¿Cómo? Llamando al teléfono 964-518339 a partir de las 6:00 horas, y preguntando por Jorge.

ENCUESTA. Para participar en ella, mándame una carta diciendo la consola y los cartuchos que posees. Todas las cartas tendrán obsequio del club. Preguntar por José Carlos. TF: 955-332383.

SOMOS un grupo de consoleros que estamos formando un club. Quisiéramos comunicarnos con gente, especialmente de Tarifa. Hay varios tipos de consolas. Preguntar por el Club Dragons Boys. Teléfono: 956-684763.

¡¡¡ATENCIÓN!!! club "TENAS" regala a sus socios guías de trucos semanales, concursos, etc... para Mega Drive y Super Nintendo. Interesados llamar a Borja. TF:94-4752821.

ME GUSTARÍA formar un club para chicos/as de 11 a 17 años, que tengan la consola Nintendo y Super Nintendo, para cambiar trucos y juegos. Da igual de qué ciudad seáis mientras esté en España. Preguntar por Iván. TF:964-232800.

ME GUSTARÍA formar un club de intercambio, trucos, etc... acerca de las consolas Nintendo y Sega. Los interesados deben llamar al TF:93-7517008. Preguntar por Joel. Sólo Barcelona.

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ______________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD ..............................PROVINCIA..............................TLF..............................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid),** indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial..

¿Estamos locos, o qué?



YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 275 PTAS.

✓ Te volverás loco si llegas a perderte a los dos protagonistas de la aventura más delirante de LucasArts, **«Sam & Max»**. Un par de detectives de lo más peculiar llegan dispuestos a acabar con el crimen allá donde se encuentre. Pero, ten cuidado, ni los inocentes se encuentran a salvo con ellos.

✓ Acabarás completamente loco si pasas por alto **«Litil Divil»** nuestro Megajuego del mes. Una aventura gráfica que parece salida del infierno. Llena de peligros, trampas, enemigos... ¿Serás capaz de ayudar a Mutt a encontrar la Pizza Mística de la Abundancia y salir del Laberinto del Caos, o te rendirás ante su dificultad de locura?

✓ Te pondrás loco de contento cuando contemples el reportaje que te hemos preparado sobre **Realidad Virtual**. Una muestra que te descubrirá los secretos mejor guardados sobre los últimos avances en imagen sintética.

✓ Acabarás en el manicomio si intentas llegar al final de la aventura más loca de Roger Wilco, sin haber echado antes un vistazo a nuestro patas arriba de **«Space Quest V**. The Next Mutation». Un juego que es una auténtica locura.

✓ Estás loco si se te presenta la oportunidad de disfrutar de lo lindo con uno de los mejores simuladores de todos los tiempos, **«Indy Car Racing»**, y la dejas pasar. Pero al menos, podrás informarte sobre este magnífico juego en tu Micromanía de este mes.

✓ Y más, mucho más, sobre los mejores juegos de ordenador, consolas, cargadores, previews, etc..., una locura, una verdadera locura.

MICROMANÍA. TE VOLVERÁS LOCO SI TE QUEDAS SIN ELLA

DI LO QUE PIENSAS.

TRIBUNA ABIERTA

¿Qué opinas acerca del tema de la violencia en los videojuegos?
¿Cómo ves la batalla entre Sega y Nintendo?
¿Crees que el CD es el soporte del futuro?
¿Son las consolas "un juego de niños"?
¿Te parece que los cartuchos son demasiado caros?

Seguro que en estos días has oído hablar de estos temas
y muchos otros relacionados con las consolas.
Pero... ¿qué piensas tú sobre ellos?
En Hobby Consolas queremos saberlo.
Envíanos una carta a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos Nº4
28700. San Sebastián de los Reyes (Madrid)
indicando en el sobre TRIBUNA ABIERTA
y dinos lo que piensas.

QUE NO OPINEN POR TI.



dracula unleashed



El Príncipe de las Tinieblas ha vuelto. Tras su paso por otros sistemas, «Drácula» tiene el gusto de visitar nuestros Mega CD´s. Y ha sido Viacom la compañía encargada de convertir este clásico de la literatura de terror en un buen argumento para su último juego.
La acción se desarrolla en el Londres de finales del siglo pasado, y el objetivo final del juego consiste en encontrar y eliminar al famoso vampiro. Para conseguirlo, tendréis que controlar los movimientos de Alexander Morris por toda la ciudad, teniendo en cuenta que el éxito de vuestra misión dependerá de lo hábiles que seáis analizando las pistas obtenidas tras cada conversación.
Técnicamente, el juego sigue la línea del «Night Trap» o del más reciente «Ground Zero Texas», con imágenes y voces reales digitalizadas, que aprovechan al máximo las posibilidades del Mega CD. Como veis, la tecnología ha llegado hasta el inmortal Drácula, y lo ha hecho de la mejor forma posible, con un gran juego.











crash dummies



Nuestros viejos conocidos, los Crash Dummies, desembarcan en la 16 bits de Nintendo con grandes dosis de diversión y mucha acción. En esta ocasión, deberán vérselas con máquinas de hacer palomitas, cortadoras de césped, tractores... en fin, con artilugios mecánicos de todas clases, en lo que promete ser una interesante aventura. Un divertido cartucho que pronto os ofreceremos con todo detalle en vuestra revista favorita.











dr.franken

Dr. Franken, uno de los monstruos más divertidos de Game Boy, ha pegado el salto a los dieciséis bits de Nintendo. Ataviado con una indumentaria muy playera, este personaje de cabeza cuadrada deberá recorrer dieciocho fases distintas. La razón: en ellas se encuentran diseminados cuatro trozos de un objeto, que será necesario reconstruir para poder viajar a la siguiente zona. Cada fase se corresponde con una parte del mundo, con sus inevitables enemigos transformados en los personajes típicos del lugar. Afortunadamente, el Dr. Franken es un consumadoo experto en artes marciales, por lo que se quitará a los enemigos de encima con una fuerte patada de su metálica bota. Por lo demás, con unos gráficos muy bien cuidados y una dificultad considerable, el éxito de este simpático monstruo en la Super Nintendo parece asegurado. El tiempo lo dirá.







MAIL VXC — VENTA POR CORREO

SERVIPACK — TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!



91 3802892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

MEGA DRIVE — AHORA MAS PACKS Y MEJORES PRECIOS SEGA



26.900

MEGA ACCION — MEGADRIVE+ 2 CONTROL PAD + STREETS OF RAGE+ GOLDEN AXE + SHINOBI+ SONIC

MEGA PACK — MEGADRIVE+ 2 CONTROL PAD + W.CUP ITALIA+ SUPER HANG ON + COLUMNS+ SONIC

FLASH PACK -25.900 SONIC PACK -19.990



PACK STREET FIGHTER II — MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + STREET FIGHTER II + SONIC — 29.900



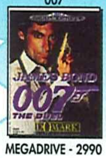
PACK ETERNAL CHAMPIONS — MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + ETERNAL CHAMPIONS + SONIC — 29.900

PACK ETERNAL CHAMPIONS + STREET FIGHTER -39.900

24 MEGAS — ETERNAL CHAMPIONS — UN JUEGO PARA LA ETERNIDAD AL MEJOR PRECIO -11.990- Y CON REGALOS EXCLUSIVOS — DEVASTADORES

NUEVAS OFERTAS SEGA

CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO



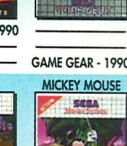




- 007 — MEGADRIVE - 2990
- ACUATIC GAMES — MEGADRIVE - 2990
- ALIEN 3 — MS - ~~5990~~ - 4990
- ALIEN SYNDROME — GAME GEAR - 1990
- AYRTON SENNA — MS - ~~6390~~ - 2490
- BACK TO THE FUTURE — M. SYSTEM - 2490
- BATMAN — MEGADRIVE - 2990
- BATMAN RETURN — MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490
- BUCK ROGERS — MEGADRIVE - 2990







- CALIFORNIA GAMES — MEGADRIVE - 3490
- CRUE BALL — MEGADRIVE - 2990
- CYBERBALL — MEGADRIVE - 2990
- CHESS MASTER — GAME GEAR - 1990
- CHUCK ROCK — G. GEAR - 2595
- DEVILISH — GAME GEAR - 1990
- DICK TRACY — MEGADRIVE - 2990
- FACTORY PANIC — GAME GEAR - 1990
- FANTASY ZONE — GAME GEAR - 1990
- FATAL REWIND — MEGA DRIVE - 2990
- G. FOREMAN BOXING — GAME GEAR - 1990







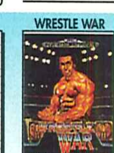
- GLOBAL GLADIATORS — M. SYSTEM - 2490
- HALLEY WAR — GAME GEAR - 1990
- INDY III — G. GEAR - 2595
- KLAX — MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 1990
- LA SIRENITA — GAME GEAR - 1990
- LAST BATTLE — MEGADRIVE - 2990
- LEMMINGS — MS - ~~5990~~ - 2490
- LOTUS T. CHALLENGE — MEGADRIVE - 2990
- MARBLE MADNESS — M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 1990
- MERCS — M. SYSTEM - 2490
- MICKEY MOUSE — M. SYSTEM - 2490







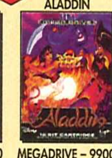

- MOONWALKER — MEGADRIVE - 2990
- NINJA GAIDEN — M. SYSTEM - 2490
- OUT RUN EUROPA — M. SYSTEM - 2490
- PACMANIA — M. SYSTEM - 2490
- PAPER BOY — MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490
- POPILS — GAME GEAR - 1990
- POPULOUS — M. SYSTEM - 2490
- PREDATOR II — M. SYSTEM - 2490
- SHADOW OF THE BEAST — M. DRIVE - 2990
- SONIC II — MS - ~~6990~~ - 2990 / GG - ~~5490~~ - 2490
- SPACE GUN — M. SYSTEM - 2490



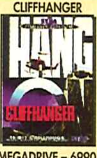
- SPACE HARRIER II — MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 1990
- SPEEDBALL II — MEGADRIVE - 2990
- SPIDERMAN — MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 2595
- SUPER HANG ON — MEGA DRIVE - 2990
- SUPER MONACO GP — GAME GEAR - 2595
- TALESPIN — MD - ~~6990~~ - 5490
- TALMITS ADVENTURE — MEGADRIVE - 2990
- TERMINATOR — G. GEAR - 2595
- WC LEADER BOARD — MEGADRIVE - 2990
- WONDER BOY — GAME GEAR - 2595
- WRESTLE WAR — MEGADRIVE - 2990

NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.





- ADDAMS FAMILY — MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 5990
- ALADDIN — MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5490
- ASTERIX — MEGADRIVE - 9900 / M. S. parte II - 5990 / GAME GEAR - 5490
- BART'S NIGHTMARE — MEGADRIVE - 8990
- BUBSY — MEGADRIVE - 8990
- CLIFFHANGER — MEGADRIVE - 6990
- COOL SPOT — MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5190
- CHUCK ROCK II — MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5490
- DAVIS CUP TENNIS — MEGA DRIVE - 8990
- DONALD DUCK 2 — M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
- DR. ROBOTNIK'S — MEGA DRIVE - 7990 / GAME GEAR - 5990
- DRACULA — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5090
- FIFA SOCCER — MEGA DRIVE - 8990
- FLASH BACK — MEGADRIVE - 9900
- HOOK — MEGADRIVE - 6990 / GAME GEAR - 5090








- JUNGLE BOOK — MEGADRIVE - Prox. / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
- JUNGLE STRIKE — MEGADRIVE - 9900
- JURASSIC PARK — MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 6490 / GAME GEAR - 5990
- LAST ACTION HERO — MEGADRIVE - 6990
- LETHAL ENFORCERS — MEGADRIVE - 11990
- MORTAL KOMBAT — MEGADRIVE - 9900
- NBA ALL STAR — MEGADRIVE - 8990
- PELE — MEGADRIVE - 7490
- PUGGSY — MEGADRIVE - 6990
- ROAD RUNNER — MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
- ROBOCOP 3 — MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 5990
- ROBOCOP VS TERMINATOR — MEGADRIVE - 9990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
- SENSIBLE SOCCER — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 4990 / GAME GEAR - 5090
- SONIC CHAOS — M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
- SONIC SPINBALL — MEGADRIVE - 8990





- STREET FIGHTER II (24 Ms) — MEGADRIVE - 11900
- STREETS OF RAGE — M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5190
- STREETS OF RAGE II — MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - Cons. / GAME GEAR - 5990
- STRIDER II — MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 5490.
- T-2 ARCADE — MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 5990
- THE FLINTSTONES — MEGA DRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 5990
- THE OTTIFANTS — MEGADRIVE - Cons / MASTER SYS - 5990 / GAME GEAR - 5490
- TINY TOONS — MEGADRIVE - 6990
- TOE JAM & EARL II — MEGADRIVE - 9900
- TURTLES TOURNAMENT — MEGADRIVE - 9990
- ULTIMATE SOCCER — MEGADRIVE - 8990 / GAME GEAR - 5990
- WINTER OLYMPICS — MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
- WIZ'N LIZ — MEGADRIVE - 6990
- ZOMBIES — MEGADRIVE - 7990
- ZOOL — MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990

MAS MEGADRIVE

DESCUENTO 500 Ptas.

ADAPTADOR 4 JUGADORES	4990
ANOTHER WORLD	8490
BATLETOADS	7490
BLADES OF VENGANCE	8990
BOB	8990
CYBORG JUSTICE	6990
DOUBLE DRAGON III	8490
DRAGONS REVENGE	8990
EX MUTANTS	6490
F1 RACING	9900
F 117	8990
GAUNLET 4	8990
GEORGE FOREMAN	8490
GREATEST HEAVYWEIGHTS	9900
GUNSHIP	8990
GUNSTAR HEROES	8490
HAUNTING	9990
JACK NICKLAUS	6990
JAMES POND 3	8990
KING OF THE MONSTER	5990
LOTUS 2	8990
MEGALOMANIA	9990
MICKEY & DONALD	6990
MIG 29	7990
NHL HOCKEY 94	8990
POPULOUS II	8990
RANGER X	7990
ROCKETNIGHT	7990
ROLO TO THE RESCUE	7490
ROLLING THUNDER II	6990
SHINOBI III	8990
SUMMER CHALLENGE	6990
SUNSET RIDERS	6990
TECHMO CRASH	8990
TEST DRIVE II	6990
TURTLES HYPERSTONE	7490
TWO CRUE DUDES	6490
UNIVERSAL SOLDIER	6990
VIRTUAL PINBALL	8990
WARP SPEED	6990
WINBLEDON II	7990
WRESTLEMANIA	6990

MAS M.SYSTEM

DESCUENTO 500 Ptas.

ANDRE AGASSI	5650
BART VS THE WORLD	6990
CRASH DUMMIES	6990
DESERT STRIKE	5990
F1 RACING	5990
FIRE AND ICE	5990
GEORGE FOREMAN	6990
POWER STRIKE II	5990
ROAD RASH	5990
STAR WAR	5990
SUPERMAN	5490
THE FLASH	5990
TOM & JERRY	5990
WWF STEEL CAGE	6990

MAS GAME GEAR

DESCUENTO 500 Ptas.

CRASH DUMMIES	6490
DESERT STRIKE	5990
DOUBLE DRAGON	5990
F1 RACING	5990
FIRE AND ICE	5990
HOLLYFIELD BOXING	4990
JAMES POND 2	5990
OLYMPIC GOLD	5190
PREDATOR II	6490
ROAD RASH	5990
STAR WAR	5990
SUPER OFF ROAD RACER	5190
TOM & JERRY	4900
WWF STEEL CAGE	6490

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

...Y SI PIDES POR TELEFONO LLAMA A ESTE NUMERO

91 380 28 92

No le des más vueltas ¡Ven al CENTRO!

ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL

CENTRO MAIL ALICANTE — PADRE MARIANA, 24 ALICANTE. TEL: 514 39 98

CENTRO MAIL BADALONA — SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97

CENTRO MAIL BARCELONA — C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10

CENTRO MAIL BARCELONA — C. SANT CRIST 51-57 SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23



PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 410 34 73



AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47



Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25



MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79



EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72



AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TORREJON DE ARDOZ





C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) Tel: 58 25 82



TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81



AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72



C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64



CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71



PLAZA DE LA PRINCESA, 4



PERIFERICOS MEGADRIVE/M. SYSTEM



- POWER BASE CONVERTER — MEGADRIVE - 6490
- SOFT PAK — MEGADRIVE - 1995; MASTER SYSTEM - 1995
- CABLES PROLONGADORES — MEGADRIVE - 790
- CONTROL PAD — MEGADRIVE - 2490; MASTER SYSTEM - 2490
- PAD 6 BOTONES — MEGADRIVE - 2990
- MEGASTICK — MEGADRIVE - 4690
- CONTROL PAD — MASTER SYSTEM - 1590
- CONTROL STICK — MASTER SYSTEM - 2590
- MENACER + 6 juegos — MEGADRIVE - 11900

MEGA CD

SUPER PRECIO **44.900**

ROAD AVENGER

BATMAN RETURNS	Cons.	PRINCE OF PERSIA	8990
BLACK HOLE ASSAULT	8990	ROAD AVENGER	8990
COBRA COMMAND	Cons.	ROBO ALESTE	8990
CHUCK 2: SON OF CHUCK	8990	SEWER SHARK	9990
CHUCK ROCK	Cons.	SHERLOCK HOLMES	7990
DRACULA	Cons.	SHERLOCK HOLMES 2	Cons.
ECCO THE DOLPHIN	9900	SOL FEACE	Cons.
FINAL FIGHT	8990	SONIC CD	8990
HOOK	9990	SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
JAGUAR XJ220	8990	TERMINATOR CD	Cons.
JURASSIC PARK	9990	THUNDERHAWK	Cons.
LETHAL ENFORCERS	10900	TIME GAL	8990
MUSIC VIDEO 1: INXS	9990	WOLF CHILD	8990
NIGHT STRIKER	Cons.	WONDER DOG	8990
NIGHT TRAP (2 CD)	12900		

SEGA JOYSTICKS Nintendo







- INTRUDER — MASTER SYSTEM - 5490; MEGADRIVE - 5490; NINTENDO - 4990
- MAVERICK — MASTER SYSTEM - 2990; MEGADRIVE - 3290; NINTENDO - 2290
- PAD PROGRAMABLE — MEGADRIVE - 8990; SUPERNINTENDO - 8990
- PYTHON — MASTER SYSTEM - 1995; MEGADRIVE - 2395; NINTENDO - 1795
- TELEMACH 2000 — MASTER SYSTEM - 6900; MEGADRIVE - 6900; NINTENDO - 6900; SUPER NINT. - 6900

NEO GEO



CONSULTA POR LA VENTA A PLAZOS EN LAS TIENDAS MAIL

¡SUPER PRECIO!



CONSOLA NEO GEO **69.400**

DESCUENTO 10% EN LOS CARTUCHOS



NEOGEO+ BLUE JORNEY **75.900**



NEOGEO+ ART OF FIGHTING **86.900**

		NINJA COMBAT	19900
ALPHA MISSION II	24400	PUZZLED	14900
ANDRO DUNOS	32900	SAMURAI SHODOWN	47900
ART OF FIGHTING	32900	SENGOKU	32900
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	16800	SENGOKU II	47300
BASEBALL STARS 2	45000	SUPER BASEBALL 2020	16800
BLUE'S JOURNEY	17800	SUPER SIDEKICKS	38800
CROSSED SWORDS	24400	THE SUPER SPY	19900
CYBER LIP	14900	TOP PLAYERS GOLF	17800
EIGHT MAN	19900	TRASH RALLY	19900
FATAL FURY	35900	WORLS HEROES	38800
FATAL FURY 2	46300	WORLD HEROES 2	47900
FATAL FURY 2 SPECIAL	47900	3 COUNT BOUT	47300
FOOTBALL FRENZY	34200	**CONSOLA+JOYSTICK+CABLE**	**69900**
GHOST PILOTS	26800	**CONTROLADOR JOYSTICK**	**12400**
KING OF THE MONSTERS	19900	**MEMORY CARD**	**5900**
LEAGUE BOWLING	14900	**CABLE RF**	**3700**
MAGICIAN LORD	33600	**CABLE AV**	**3700**
MUTATION NATION	36200	**CABLE RGB (EURONECTOR)**	**3700**
NAM 1975	17800	**ALIMENTADOR AC/CD**	**5200**

SUPER PACKS a SUPER PRECIOS

PACKS CON 1 JUEGO

CONSOLA + CYBER LIP	73900
CONSOLA + BASEBALL STARS PROFFESIONAL	79900
CONSOLA + CROSSED SWORDS	87900
CONSOLA + EIGHT MAN	81900
CONSOLA + FATAL FURY 2	99900
CONSOLA + GHOST PILOTS	89900
CONSOLA + KING OF THE MONSTERS	81900
CONSOLA + SENGOKU	93900
CONSOLA + SUPER SIDEKICKS	96900
CONSOLA + TOP PLAYERS GOLF	79900
CONSOLA + WORLD HEROES	97900
CONSOLA + WORLD HEROES 2	101900
CONSOLA + 3 COUNT BOUT	97900
CONSOLA + NINJA COMBAT	79900
CONSOLA + THE SUPER SPY	79900
CONSOLA + TRASH RALLY	79900

PACKS CON 2 JUEGOS

CONSOLA + ART OF FIGHTING + B.JOURNEY	106900
CONSOLA + ART OF FIGHTING + CYBER LIP	104900
CONSOLA + FATAL FURY 2 + CYBER LIP	115900
CONSOLA + SUPER SIDEKICKS + B.JOURNEY	113900
CONSOLA + WORLD HEROES 2 + CYBER LIP	117900
CONSOLA + 3 CONT BOUT + B.JOURNEY	115900
CONSOLA + 3 CONT BOUT + CYBER LIP	113900

PACKS CON 3 JUEGOS

CONSOLA + ART OF FIGHTING + BLUE'S JOURNEY + FATAL FURY 2	147900
CONSOLA + ART OF FIGHTING + CYBER LIP + SUPER SIDEKICKS	139900
CONSOLA + ART OF FIGHTING + BLUE'S JOURNEY + WORLD HEROES 2	147900
CONSOLA + ART OF FIGHTING + CYBER LIP+ 3 CONT BOUT	146900

Master System II

PACK II — MASTER SYSTEM II + 1 MANDO + SONIC + SUPER MONACO GP + WORLD SOCCER + COLUMNS — **12.900**

MASTER SYSTEM II BASICA + SONIC **8.900**

MASTER SYSTEM II BASICA + ALEX KID **7.900**

KIT DE LIMPIEZA NAKI



- GAME BOY 1975
- GAME GEAR 1975
- MEGADRIVE 1975
- SUPERNINTENDO ... 1975
- MASTER SYSTEM II ... 1975
- NINTENDO 1975
- LYNX 1975

GAME GEAR +COLUMNS 14.900



4 EN 1 — GAME GEAR + 4 JUEGOS (SMASH TENNIS, RALLY CHALLENGE, PENALTY KICK-OUT, COLUMNS II) — **18.990**

PLUS — GAME GEAR + SONIC + ADAPTADOR DE CORRIENTE — **22.490**

PERIFERICOS GAME GEAR







- SINTONIZADOR TV - 13900
- MASTER GEAR CONVERTER - 2490
- WIDE GEAR - 2490







- FUENTE ALIMENTACION - 2190
- MALETIN ATTACHE - 3795
- HANDY POWER KIT - 5900



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CONSOLA + SUPER MARIO ALL STARS



CONSOLA BASICA



ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	5.490
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA)	8.990
HANDY TRAY	1.890
SCOPE POUCH	5.995
MARIO PAINT	11.990
JOYSTICK PROFESIONAL TOP FIGHTER	15.990



SUPER NINTENDO SCOPE - 9990

Nintendo

CONTROL DECK



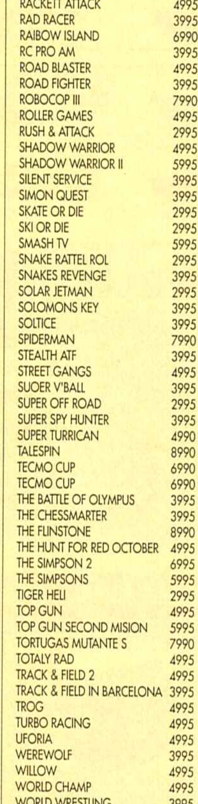
OFERTAS

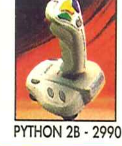
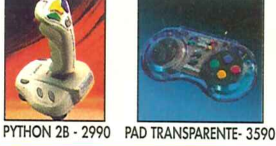
¡MAS MOGOLLON POR MENOS!

HAZTE CON ELLOS, COLEGA

G. FOREMAN'S	INDY HEAT	KICK OFF	RODLAND
	 		
P.V.P. - 6990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 2595

A BOY & HIS BLOB	2995	MISSION IMPOSIBLE	3995
AD OF BAYOU BILLY	2995	NEW GHOSTBUSTER II	4995
ADVENTURE ISLAND CLASSIC	4990	OPEN TOURNAMENT GOLF	3995
ADVENTURES LOLO 2	3995	PANIC RESTAURANT	4995
ADVETURE RAD GRAVITY	3995	PAPERBOY 2	4995
AIRWOLF	2995	PIN BOT	2995
ARCH RIVAL	6990	POW	4995
ASTYANAX	3995	POWER BLADER	2995
BASEBALL	2995	PRO WRESTLING	2995
BATMAN RETUNS	9990	PROBOTECTOR	4995
BATTLETOADS	8990	PUCH OUT	2995
BEST OF THE BEST	6490	PUZZNIC	3995
BIG FOOT	2995	R. EMBASY MISSION	3995
BIONIC COMMANDO	3995	RACKETT ATTACK	4995
BLACKMANTA	3995	RAD RACER	3995
BLADES OF STEEL	2995	RAIBOW ISLAND	6990
BLASTER MASTER	3995	RC PRO AM	3995
BLUE BROTHERS	3995	ROAD BLASTER	4995
BLUE SHADOW	3995	ROAD FIGHTER	3995
BOUBBLE BOBBLE	4995	ROBOCOP III	7990
BOULDER DASH	3995	ROLLER GAMES	4995
BURAI FIGHTER	2995	RUSH & ATTACK	2995
CALTELVANIA	3995	SHADOW WARRIOR	4995
CAPTAIN SKY HAWK	2995	SHADOW WARRIOR II	5995
CASTELIAN	3995	SILENT SERVICE	3995
CITY CONNECTION	3995	SIMON QUEST	3995
CRACK OUT	3995	SKATE OR DIE	2995
CHIP & DALE	7990	SKI OR DIE	2995
DAYS OF THUNDER	2995	SMASH TV	5995
DONKEY KONG CLASSIC	2995	SNAKE RATTEL ROL	2995
DONKEY KONG J. MATH	2995	SNAKES REVENGE	3995
DOUBLE DRIBLE	3995	SOLAR JETMAN	2995
DR. MARIO	3995	SOLOMONS KEY	3995
DYNABLASTER	4995	SOLTICE	3995
ELITE	3990	SPIDERMAN	7990
EXCITE BIKE	2995	STEALTH ATF	3995
FAXANADU	2995	STREET GANGS	4995
FIGHTING GOLF	3995	SUOER V'BALL	3995
FOUR P. TENNIS	3995	SUPER OFF ROAD	2995
GAUNTLET II	4995	SUPER SPY HUNTER	3995
GOAL	4995	SUPER TURRICAN	4990
GODZILLA	4995	TALESPIN	8990
GOLF	2995	TECMO CUP	6990
GOONIES 2	3995	TECMO CUP	6990
GRADIUS	2995	THE BATTLE OF OLYMPUS	3995
GREMLINS 2	4995	THE CHESSMARTER	3995
GUARDIAN LEGION	4995	THE FLINSTONE	8990
GUERRILLA WAR	3995	THE HUNT FOR RED OCTOBER	4995
HOOPS	4995	THE SIMPSON 2	6995
ICE CLIMBER	2995	THE SIMPSONS	5995
ICE HOCKEY	2995	TIGER HELI	2995
IKARI WARRIORS	3995	TOP GUN	4995
INSOLATE WARRIORS	2995	TOP GUN SECOND MISION	5995
IRON SWORD	2995	TORTUGAS MUTANTE S	7990
IRON TANK	3995	TOTALY RAD	4995
JACK NIKCLAUS GOLF	2995	TRACK & FIELD 2	4995
JOE & MAC	8990	TRACK & FIELD IN BARCELONA	3995
KABURI QUNTUM FIGHTER	2995	TROG	4995
KICLE KUBICLE	3995	TURBO RACING	4995
KID ICARIUS	2995	UFORIA	4995
LEGEND OF ZELDA	4995	WEREWOLF	3995
LIFE FORCE	2995	WILLOW	4995
LITTLE NEMO	4995	WORLD CHAMP	4995
LOW G MAN	2995	WORLD WRESTLING	3995
LUNAR POOL	2995	WRESTLEMANIA	3995
MACTH RIDERS	3900	WWF STEEL CAGE	7990
MANIAC MANSION	9990	ZELDA 2	4995
MARIO & JOSHI	6990		
MEGA MAN	3995	ALARGADOR CABLE	1995
MEGA MAN II	4995	CONTROLLERS	1800
METAL GEAR	3995	ORGANIZADOR JUEGOS	1195
METROID	2995	SUPER CONTROLLER	990



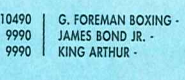
CONQUEROR 2 - 5990 | INVADER 2 - 2595 | MAVERICK 2B - 3290 | PYTHON 2B - 2990 | PAD TRANSPARENTE- 3590 | MALETIN- 4490 | TURNO TOUCH - 2990

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

ANOTHER WORLD -	10490	G. FOREMAN BOXING -	10990	KING OF THE MONSTERS -	10990	PGA TOUR GOLF -	9590	ROBOCOP III -	9490
AXELAY -	9990	JAMES BOND JR. -	9990	LEMMINGS -	9900	PILOTWINGS -	7490	SUPER ADVENT. ISLAND -	9990
BART'S NIGHTMARE -	9990	KING ARTHUR -	9990	PAPER BOY 2 -	8990	PRINCE OF PERSIA -	9990	SUPER MARIO WORLD -	7990

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

ADDAMS FAMILY II- 12490 | ALADDIN - 12990 | ALIEN 3 - 10990 | AMAZING TENNIS - 12490 | ASTERIX - 9490 | BATLETOADS- 9490 | BATMAN RETURNS - 10590

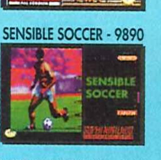
BLUE BROTHERS - 9990 | BUBSY - 9990 | CAPTAIN AMERICA - 11990 | CLIFFHANGER - 12490 | COOL SPOT - 11490 | COOL WORLD - 12490 | CORRE CAMINOS - 9990

CYBERNATOR - 10590 | DENNIS - 12490 | DRACULA - 8490 | DRAGON BALL Z - 11990 | EMPIRE STRIKE BACK - Cons. | FLASH BACK - 9890 | F- ZERO - 7490

GOOF TROOP - 9990 | GP 1 - 10990 | HOME ALONE 2 - 10990 | JURASSIC PARK- 12990 | LAST ACTION HERO - 11990 | LAWNMOVER MAN - 12490 | MECH WARRIOR - Cons.

MICKEY MOUSE - 12990 | MIGHT & MAGIC II - 12990 | MORTAL KOMBAT - 12990 | MR. NUTZ - 12990 | MUHAMMAD ALI - Consultar | NBA - 14900 | POP & TWIN BEE - 10590

RANMA 1/2 - 12990 | SENSIBLE SOCCER - 9890 | SPIDERMAN/XMEN- 9990 | STAR WING - 9990 | STREET FIGHTER II TURBO- 12990 | STRIKER - 10990 | SUNSET RIDERS - 12490

SUPER BATTLETANK 2 - Cons. | SUPER BOMBERMAN - 7490 | S. GOULST'N GHOST - 7490 | SUPER JAMES POND - 10490 | SUPER MARIO ALL STAR- 9990 | SUPER MARIO KART - 7490 | SUPER PANG - 11990



SUPER R-TYPE - 7490 | SUPER SOCCER - 7490 | SUPER TENNIS - 7490 | TAZMANIA - 11990 | TEST DRIVER - 11990 | TOTAL CARNAGE - 12490 | TRODDLER - 10490

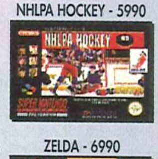
TURTLES TOURNAMENT - 12990 | ULTRAMAN - 8890 | WARSPEED - 10990 | WWF ROYAL RUMBLE - 9990 | YOSHI'S SAFARI- 7490 | YOUNG MERLIN - Cons. | ZOMBIES - 12490

* EXCEPTO OFERTAS

SUPER OFERTAS



BOB - 5990 | DRAGONS LAIR - 6990 | CHESS MASTER- 6990 | JOHN MADDEN - 5990 | KRUSTY FUN HOUSE - 6990 | NHLPA HOCKEY - 5990

STAR WARS - 8990 | SUPER KICK OFF- 4990 | SUPER SWIV - 5990 | TINY TOON - 8990 | W. LEAGUE BASKETBALL - 6990 | ZELDA - 6990



Estos son tus centros Mail



PADRE MARIANA, 24
TEL: 514 39 98

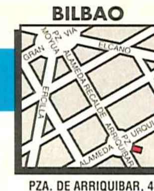


CALLE SOLEDAT, 12
TEL: 464 46 97

CARRER DE PAU CLARIS, 106
TEL: 412 63 10



C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)
TEL: 296 69 23



PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 410 34 73



AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA
TEL: 24 05 47

Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 527 82 25



CALLE MONTERA, 32, 2º
TEL: 522 49 79



AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64. TEL: 677 90 24




EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR)
AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS
TEL: 804 08 72



CALLE ALEMANIA, 5
TEL: 58 25 82



CALLE TORO, 84.
TEL: 26 16 81



CALLE AUTONOMIA, 3
TEL: 47 40 72



CALLE LAS MORERILLAS, 6
TEL: 566 76 64



PLAZA DE
LA PRINCESA. TEL: 220939

CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA
LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA.
TEL: 21 82 71

GAMEBOY

GAMEBOY 7.990

GAMEBOY + TETRIS 11.990

GAMEBOY + TETRIS + STAR WAR 14.990



COMPLEMENTOS










ILUMINACION- 1.950	LUPA- 1.595	ALTAVOCES- 1.895
CARRY CASE- 1.995	PLAY AND CARRY CASE- 2.495	MALETIN ATTACHE- 3.295

PRO POUCH- 1.995	BATERIA NUBY- 4.995	ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495	LIGHT BOY- 3.690	LUZ Y LUPA- 3.395
BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995	BOSSTER BOY- 6.995	GAME PACK- 1.550	ADAPTADOR COCHE- 1.595	SOLAR BOY- 4.900
HANDY BOY- 5.990	HANDY CARRY- 1.290	HANDY POWER KIT- 5.900 (OFERTA)	HIP POUCH- 1.990	LOGIC 3 CARRY- 2.190

ATARI LYNX





SUPER PRECIO 11.900

OFERTA - 2.900 - OFERTA

AWESOME GOLF	KUNG FOOD	S.T.U.N. RUNNER
BASKET BRAUL	MS. PACMAN	SCRAPYARD DOG
BILL & TED'S ADVENTURE	PAPERBOY	SLIME WORLD
BLOCKOUT	RAMPAGE	TOURNAMENT CYBERBALL
CRISTAL MINE	ROBO-SQUASH	XENOPHOBE
CHIP'S CHALLENGE	ROBOTRON	XYBOTS




MEGADRIVE	- 11495	GAME BOY	- 7495
M SYSTEM	- 7995	NINTENDO NES	- 7495
SUPER NINTENDO	- 10995		

Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.

GAME GENIE




PARA NINTENDO NES 6.500

PARA MEGADRIVE 9.900

PARA GAME BOY 6.100

TE HARA LLEGAR AL FINAL

VIDEO

¡ESTOS VIDEOS LOS TIENES QUE TENER!





AKIRA PVP - 1.995	FIST OF THE N. STAR PVP - 2.995	DOMINION TANK POLICE PVP - 2.995
VENUS WAR PVP - 2.995	UROTSUKIDOSI PVP - 2.995	DOOMED MEGALOPOLIS PVP - 1.995
3X3 OJOS PVP - 2.495	GARLICK JUNIOR PVP - 2.995	EL MAS FUERTE DEL MUNDO PVP - 1.995
LA LEYENDA DEL DRAGON XERON PVP - 1.995	LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL PVP - 1.995	AVENTURA MISTICA PVP - 1.995

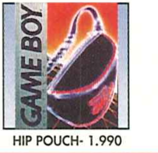
CARTUCHOS

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 300 Ptas.







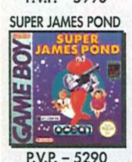
















ALIEN 3 P.V.P. – 5490	BART VS JUGGERNAUTS P.V.P. – 4990	BATTLETOADS II	COOL WORLD P.V.P. – 5490	CHUCK ROCK P.V.P. – 5990	DARKWING DUCK P.V.P. – 4990	DENNIS P.V.P. – 5990
DRACULA P.V.P. – 4990	EL IMPERIO CONTRAATACA P.V.P. – 5490	G. FOREMAN BOXING P.V.P. – 4990	JURASIC PARK P.V.P. – 5990	KRUSTY FUN HOUSE P.V.P. – 5490	LEMMINGS P.V.P. – 5490	LOONEY TUNES P.V.P. – 4990
LOONEY TUNES 2 P.V.P. – 5990	MORTAL KOMBAT P.V.P. – 5990	MYSTIC QUEST P.V.P. – 5490	PANG P.V.P. – 5990	POPEYE II P.V.P. – 5490	STAR TREK P.V.P. – 5990	STAR WAR P.V.P. – 5490
SUPER JAMES POND P.V.P. – 5290	SUPER MARIO LAND II P.V.P. – 5990	THE FIDGETS P.V.P. – 5990	TOP RANKING TENNIS P.V.P. – 4990	TURTLES 3 P.V.P. – 5990	XENON 2 P.V.P. – 5490	ZELDA P.V.P. – 5990

MAS CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTO 300 Ptas.

Addams Family II	5990	Los Picapiedra	5990	Speedy González	5990
Bomb Jack	4990	Mario &Yoshi	4490	Sumo Fighter	5990
Buble Bobble 2	5990	MegaMan II	4490	Super Mario Land	4490
Bugs Bunny	4990	Mickey Mouse	5990	Terminator 2	5490
Darkman	4990	Muhammed Ali Boxing	5990	The Simpsons	5490
Dr Mario	4490	NBA 2	5400	Tom and Jerry	5390
Duck Tales	5490	Nemesis 2	5490	Turtles	4490
Ferrari Grand Prix	5490	Parasol Star	4990	Universal Soldier	5490
Hook	5490	Principe Valiente	4990	World Cup	4490
Kwirk	4490	Road Rash	5990	Yoshi´s Cookie	4490
Kyrby Dreamsland	4490	Robin Hood	5490	Zen	5990

OFERTAS GAME BOY

• EXCEPTO OFERTAS



Blue Brother	2995			Palamedes	1990
Boulder Dash	2595			Pimball	2595
Dynablaster	2595			Prince of Boblete	2595
F1 Racer	3395			R Type	2595
Gargoyles	2595			Rodland	2595
Jordan us Bird	1495			Spiderman	2595
Kick Off	2995	Navy Seals	2990	Tip Off	2595
Kung Fu Master	2595	NBA	2995	Trax	1995



SERVIPACK

TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

SOLO PEDIDOS POR TELEFONO: (91) 380 28 92

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....

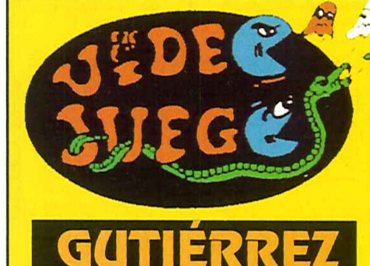
TITULOS PEDIDOS	PRECIO	¡No olvides el descuento!	TOTAL
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 250		GASTOS ENVIO	....
		TOTAL	....

HOBBY SHOPPING

ESPECIALISTAS
16
BIT
SOLO DONDE VEAS ESTE SÍMBOLO, ENCONTRARÁS...

VIDEOLUDICO®
NO COMPRES ANTES DE VER NUESTRA LISTA DE PRECIOS. RECÓGELA EN NUESTRA TIENDA O LLAMA AL TEL. (96) 362 52 49
PRECIOS BAJÍSIMOS


CONSOLAS Y ACCESORIOS
JUEGOS DE IMPORTACIÓN
ALQUILER Y CAMBIO
Av. Blasco Ibáñez, 75. VALENCIA



GUTIÉRREZ
C/ Marqués Alonso Martínez, 9
Teléf.: 889 38 90 - ALCALÁ DE HENARES
TODO en videojuegos de PC y consolas
TODO en venta, cambio, y alquiler
TODAS las marcas y sistemas

GAME OVER



TODAS LAS NOVEDADES QUE DESEAS LAS TENEMOS EN NUESTRAS TIENDAS

- √ Somos especialistas en Super Nintendo, Neo Geo, Mega CD...
- √ Servicio a domicilio en 48 horas.
- √ Venta de consolas y videojuegos de segunda mano
- √ Por la compra de un juego te regalamos el carnet de socio. Con él podrás tener importantes ventajas y descuentos.

CAMBIAMOS JUEGOS DESDE 1.000 PTAS.- NEO GEO - MEGADRIVE - SUPER NINTENDO - CLUB DE CAMBIO. CAMBIA 3 Y TE REGALAMOS EL 4º CAMBIO. ¡¡LLAMANOS!!

ESTE MES TE PROPONEMOS LOS SIGUIENTES JUEGOS:
GAME BOY: Tiny Toon 2 - Tazmania- Buster Bros (super pang)- Duck Tales 2- Mortal kombat.
SUPER NINTENDO: Dragon Ball 3 (24 megas)- Dragon Ball 2 (pal version) - Fatal Fury 2- Art of Fighting- Top Gear 2- Sunsetriders- Ranma 1/2 2ª Parte - Puño Estrella Norte 20 Mg - Tortugas V - Sensible Soccer.
MEGADRIVE: Lethal Enforcers- Real VIrtual (guantes y gafas) - E.A. Fifa Internacional Soccer - Sensible Soccer - Puggsy - Eternal Champions...
NEO-GEO: Samurai Shadown - Fatal Fury 2 Special Edition (6 luchadores más)- View Poirt...

Palma de Mallorca: Santiago Ramón y Cajal, nº 7 bjos. (07011). Tlf. 971. 737351- 282146
Barcelona: • Teodora la Madrid 52- 60. (08022). Tlfn. 93- 4185960, y • Pza. Consell Vila de Sarriá, 9 bjos. (08034) Tlfn. 93- 2803351. Fax.(93) 2803441

NUEVOS CENTROS EN FRANQUICIA, LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS

... Y EN SEVILLA

VIDEOJUEGOS
MANGAS
Y OBJETOS
EXCLUSIVOS
DE
IMPORTACIÓN.
ENVÍOS A
TODA
ESPAÑA

VICEVERSA
PIN'S, ROL & VIDEO GAMES
PLAZA CRISTO DE BURGOS 26
41003 SEVILLA / T. (95) 4564957



TRAJANO, 6
41002 SEVILLA
T. (95) 4907702



ESPECIALISTAS EN CONSOLAS Y VIDEO JUEGOS NACIONALES Y DE IMPORTACION
SUPERNINTENDO, S.FAMICOM, GAMEBOY, MEGA DRIVE, GAME GEAR, MEGA CD, NEO GEO
TU TIENDA PARA JUGAR
SERVIMOS PEDIDOS POR CORREO
GRAN VIA MARQUÉS DE TURIA, 32 (ESQUINA MAESTRO GOZALBO) 46005 VALENCIA TEL./FAX: (96) 333 03 37



523 23 93
523 24 08
Arenal, 8 • 1ª Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID

ULTIMAS NOVEDADES NACIONALES E IMPORTACION

Novedades Super Nes:
Turtles Tournament Fighters, Empire Strikes Back, Young Merlin, Sensible Soccer, Art of Fighting, Paladin Quest (R.P.G.), Clyfighters, Lethal Enforcers, Lawmonger Man, Actraiser II

¡¡Super Novedad Febrero!!
Secret of Mana. 16 Megas de videoaventura para S. Nes 4 jugadores disponible ahora

Novedades Megadrive
Eternal Champions, Pele Soccer, Fifa Soccer, Shining Force (R.P.G.), Landstarker (P.P.G.)

DRAGON BALL Z
BOLA DRAGON Z III ¡¡disponible!!

COMPRA Y VENTA JUEGOS SEGUNDA MANO
¡¡CLUB CAMBIO CARTUCHOS!!
MEGADRIVE 1.500 Pts. SUPER NES PAL 2000 Pts. SUPER NES USA 1.500 Pts.
MASTER SYSTEM, NES, GAME GEAR, GAME BOY: 1.000 Pts.

PANASONIC 3DO Y ATARI JAGUAR DISPONIBLES



QUALITY. CENTRO COMERCIAL "LA ESTACION". LOCAL 11
PLAZA DEL GOBERNADOR (POZUELO DE ALARCON) MADRID

HOBBY-MUR
TEL. (968) 265699 MURCIA
Avd. Infante Juan Manuel, 7.
30011 Murcia
LOS PRIMEROS EN TENER LO ÚLTIMO
USA - JAPÓN

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
E.A. FIFA SOCCER (16 M)
ART OF FIGHTING (16M)
DRAGON BALL Z (16M)
CLAY FIGHTER (16M)
FIRST OF NORTH STAR 7 (20M)
LETHAL ENFORCE (16M)
MEGAMAN X-6 (16M)
SECRET OF MANA (16)
TMNT. TOURNAMENT FIGHTER (16)
NBA JAM (16M)
SIDE KICK SOCCER (12M), ETC..

MEGA DRIVE
EA FIFA SOCCER (16)
ETERNAL CHAMPION (24M)
TECMO NBA BASCKET (16M)
PROMOVES SOCCER (16M)
BEAUTY AND THE BEAST (16M)
PELE SOCCER
EA BLADES OF VENGEANCE (16M), ETC.

GAME BOY
TINY TOONS 2
TURTLES 3
INDIANA JONES
BATMAN 3
CHUCK ROCK
ETC..

NOVEDAD USA
CONSOLA 3DO Y JAGUAR 64 BITS
SERVIMOS A TIENDAS
INFORMATE SOBRE NUESTRO CLUB DE CAMBIO



• NOVEDADES
• CAMPEONATOS
• VENTA • CAMBIOS
• ACCESORIOS
C/ Pedro Villar, 7 Ⓜ Tetuán
28020 Madrid
Telf: (91) 570 82 83 Fax: 571 20 17

EN CÓRDOBA...
COLECCIONISTAS DEL VIDEOJUEGO
Gran surtido de videojuegos en cambio
TODO EN CONSOLAS Y ACCESORIOS
ÚLTIMAS NOVEDADES EN VENTA
10% Descuento en videojuegos

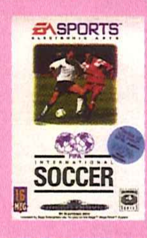

C/ Los Olivos, 6 (Frente a Modesta de Avda. Almogavares). Telf: 957- 401003. 14006 Córdoba



...ESPECIALISTAS EN VIDEO-JUEGOS











TAMBIÉN SERVIMOS A TIENDAS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

- The Empire S. Back
- Sunset Riders
- R-Type III
- Clayfighter
- Lethal Enforcers
- Exinoxe
- Young Merlin
- Rock'n Roll Racing
- Top Gear 2

MEGA DRIVE

- Street Fihter II
- Aladdin
- Sonic Spinball
- Lethal Enforcers
- E.A. FIFA Soccer
- Ethernal Champions
- Pro moves Soccer
- La Bella y la Bestia (1 y 2)

MEGA-CD II

- Sonic CD
- Final Fight CD
- Lethal Enforcers
- Thunderhawk
- Dune
- Dracula
- Time Gal
- Silpheed



Tel. (967) 50 72 69
(3 líneas)

C/ PÉREZ GALDÓS, 36 BAJO 02003 - ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA DE NUEVAS TIENDAS GAME-SHOP... ¡INFÓRMATE!

• Los títulos detallados están disponibles o son de inminente aparición

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEO JUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO. ¡¡LLÁMANOS!!

Publicidad por módulos
Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 ó
(91) 654 81 99



MEGA DRIVE

- Eternal Champions
- Pele Soccer
- Lethal Enforces
- Robocop vs Terminator
- Street Fighter II
- Panic on Funkotron
- Turtles Tournament F.
- Sonic 3
- Art of Fighting

SUPER NINTENDO

- Art of Fighting
- Turtles Tournament F.
- Locu Nkou Racing
- FIFA Soccer
- Clayfighters
- Dragon Ball Z
- Alien 3
- Top Gear 2

Tel.: (91) 578 28 57
Tel.: (91) 636 14 43

C/ Don Ramon de la Cruz, 40
C/ Real, 48 (Las Rozas)
MADRID

SOLICÍTANOS CATÁTOGOS Y PRECIOS

EN VALENCIA TU TIENDA...

computer juegos

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

GAME & RENTAL

ALQUILER DE VIDEOJUEGOS A DOMICILIO
Barcelona
SERVICIO GRATUITO
sólo 300 ptas/día
Dragon ball Z, Mortal Combat, etc
Basta con llamar al
301 46 41
ABIERTO EN VACACIONES

LLEGÓ TU HORA
GAMESTORES MEGAJUEGOS

TODOS LOS VIDEOJUEGOS DEL MUNDO ANTES QUE NADIE
AL MEJOR PRECIO EN VENTA - CAMBIO- ALQUILER



CENTRO COMERCIAL CANILLAS
Crta. Canillas, 43. (Mercado). Madrid 28043
Tel.: 3000272

CENTRO COMERCIAL COLOMBIA (Frente Minicines)
Avda. Bucaramanga, 2. Madrid 28033
Tel.: 381 33 67

Servicio a domicilio en 24 horas.
Si eres un profesional y quieres pertenecer a nuestra red de franquicias llámanos hoy mismo, no lo dudes.

GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES

Concurso DRAGON BALL

SORTEO DRAGON BALL (ANIME VIDEO - VIRGIN MEGASTORE SEVILLA)

Ganadores 10 dibujos originales (CELS)* de DRAGON BALL de Akira Toriyama

Pachi Pérez Iriarte	Sevilla
Enrique Vililla	Zaragoza
Juan Ubeda Guerra	Madrid
José C. Such	P. Mallorca
Marta Pique	Barcelona
Rubén A. Serrano	Barcelona
Héctor Zaragoza	Castellón
Andrés Clavijo	Sevilla
Margarita López	Móstoles
J. Pedro López	Granada

Concurso SUPER MARIO BROS.

Premiados con cinco películas VHS de Warner Home Video

(Bitelchus, Batman Vuelve, Super Mario Bros, Superman II y 007 Licencia Para Matar)

Jon Mabe Alvarez	Baracaldo
Fernando Díaz	Herrera
Carlos Seisdedos	Ciudad Rodrigo
Sergio Querol Aunίon	Barcelona
Juan Viñas Otero	Isla de Arosa
Fernando Casaus Mur	Huesca
Sergi Font Domenech	Pals
Carlos Micó Valls	Olleria
Sergio Gª González	Barcelona
David Navarro Moreno	Tomelloso

Concurso ROCKET KNIGHT

Solución: Pag. 15, 174, 206, 226.

GANADOR MEGA CD Y MEGADRIVE

David Romera MartínAlalpardo

GANADORES CARTUCHO ROCKET KNIGHT MEGADRIVE

Iván García López	Valencia
José Sopeña	Madrid
Antonio Parody	Málaga
Toni Gª Sánchez	Mataró
Paulino López	As Pontes
Isaac Pachón	Badalona
Ignacio Díaz Cruz	Madrid
Jordi Bargalló	Badalona
Pablo Marco Artero	Godella
Oscar L. Oubiña	V. de Arosa

GANADORES CAMISETA

Víctor López Parra	P. Lumbreras
Sergio Toledo	Mollet del Vallés
José Mª Vilaró	Zaragoza
Antonio Sanchez Glez.	Benidorm
Sergio Catalá Rubio	Barcelona
Isabel Caballero	Barcelona

Sebastián Gallardo	Aguilas
Daniel Maza Crespo	Bilbao
Jaime Pérez Pacheco	Sabadell
Carlos Mtnez. Borrego	P. de Mallorca
Pedro Martínez	SanV.del Ragfeig
César Ortíz Mollá	Valencia

GANADORES RIÑONERA

Ana Otero González	Ogrove
Pau Mellado Mujal	Esparreguera
Luis García García	Santander
Jaime Panzano	Huesca
Beltrán Vega Díaz	Madrid
Daniel Cosgaya	Sevilla
Ignacio Luicas Suárez	Madrid
José Pérez Megías	Dúrcal
Juan Ruiz Sánchez	Pto. Santa María
José Genis Torres	Burjasot
Antonio Palomares	San Luis
José Baeza Herrera	Madrid
Norberto Pampliega	Madrid
Albert Palau Vilar	Vic
Miguel López Blanco	Lugo
José Ramón Boj	Castelló Farfaña
Jairo Puerta Barragán	Santa Coloma

Gustavo Candelas	Madrid
Cristian L. Vázquez	Barcelona

GANADORES PIN

J. Torres Coronado	Sabadell
Roberto Martín García	Leganés
Raúl Fdez. Gómez	Sant Adriá
Pascual Mtnez. Picazo	Valencia
Mª Mar Pérez Pineda	Madrid
Javier Galvez Rguez.	Salteras
José A. Vázquez Tovar	Bilbao
Carlos de los Santos	Castellón
José G. Castellanos	A. de Henares
J. Alameda Esquinas	Getafe
Marcos Glez. Cobos	Oviedo
Daniel Rguez. Vidal	Tarrasa
Fco. José GonzálezCarnoedo	(Sada)
Angel Galindo Romero	Sevilla
Cristóbal Gª Jiménez	Esplugesde Llobregat
Carlos Solá Puyal	Barcelona
Jesús Teixidó Huertas	Lérida
Juan Glez. Cañamero	Prat de Llobregat
Jon Alonso Agustín	Lasarte
Felipe Gil Olea	Sta. Andreu

Concurso DISNEY WORLD

GANADOR VIAJE DISNEY WORL

Santi Ventalló García — Barcelona

GANADORES CAMISETAS HOBBY CONSOLAS

A. Luis Romero Gómez	Cordoba
Pablo Velasco Bueno	Valencia
Pedro G. Chamorro	Jaen
Ramón Iglesias Palau	Lérida
Antonio Ramírez Ruíz	Sevilla
Luis Polís Villa	Sevilla
José Rguez. Martínez	Barcelona
Fco. José Gutiérrez	Madrid
Gabriel Fdez. Mesa	Málaga
David Larmón Porta	Baleares
Luis Mtnez. Sánchez	Alicante
Felipe del Amo Glez.	Cantabria

A. Fdez .Manzanera	Alicante
Julio Olmos Pagán	Alicante
Fco. Carlos Vera	Alicante
Carlos B. Moriana	Jaen
David Mazón	Cantabria
Javier Fdez. Felíz	Barcelona
Luis C. Laredogoitia	Baleares
Elena Mtnez. Alvarez	Pontevedra
Fernando Lobo	Badajoz
Guillermo Serra Jaume	Baleares
David Glez. González	Baleares
César García	Las Palmas
David Merchán C.	Badajoz
Susana Gómez Ruíz	Vizcaya
José Rguez. Asenjo	Huelva
A. Socías Leoncio	Huelva
A. Monge Quintana	Madrid
Rubén Ortiz Martín	Madrid
Enrique Nuño Alegre	Málaga

M. Benítez Romero	Sevilla
Julio F. Maldonado	Baleares
Emilio Colmado	Baleares
A. Muiños Escudero	La Coruña
Eloy Guerra Terol	Las Palmas
Juan Sánchez Teba	Las Palmas
R. Codina Sanchez	Almería
Oriol Boira Ricart	Barcelona
Ardiel Cabrera Ruiz	Las Palmas
Javier Robaina Pérez	Las Palmas
Rubén Santamaría	Las Palmas
Antonio Mtnez. Cerdán	Madrid
Richard Gorospe	Guipúzcoa
José Rguez. Rabadán	C. Real
Xoan Garrido Rial	Pontevedra
Rayco Ramírez Fleico	Las Palmas
David Sánchez Castro	Madrid
Jonay Martín Medina	Las Palmas
Lourdes Fdez .Luna	Barcelona



¡HA LLEGADO LA HORA DE SUSCRIBIRSE!

Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año
(12 números x 350 ptas = 4.200 ptas)
te regalamos este exclusivo reloj GAME BOY.

El reloj GAME BOY te indica hora, minutos, segundos, día de la semana, día del mes y dispone de alarma.

Aprovecha la oportunidad de recibir tu revista favorita en casa y obtener este sensacional obsequio.

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo (no necesita sello).

¿PODRAS ACEPTAR EL DESAFIO DE UN CABALLERO JEDI?

"... la calidad de este cartucho es impresionante. Imprescindible 95%"
SUPER JUEGOS

"...uno de los auténticos bombazos del año,..."
SUPER OK CONSOLAS

STAR WARS
THE EMPIRE STRIKES BACK™

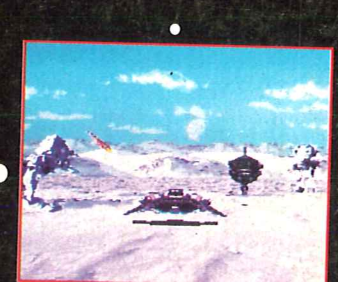
"...te ofrecerá fuertes emociones, mucha acción y la envidiable técnica que ya nos fascinó con *Super Star Wars*."
HOBBY CONSOLAS

"...el cartucho promete, y mucho nos tememos que se va a convertir en un clásico."
NINTENDO ACCION

"Si vas a jugar un año entero el mismo juego, asegúrate que sea *Super Empire Strikes Back*"
SNES FORCE









Super Empire Strikes Back game © 1993 LucasArts Entertainment Company. Star Wars es una marca registrada de Lucasfilm Ltd. The Empire Strikes Back es una marca registrada de Lucasfilm Ltd. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.

Distribuido por: ArcadiA software, s.a.

JVC
JVC Musical Industries Europe Ltd.